GURPS Espada da Galáxia

Escrito por Marcelo Cassaro "Paladino", José Dario "Guideon" Nunes, Flávio Lúcio Rodrigues Ribeiro, Himsky "Skyfox" Massaoka

Introdução

Existe vida inteligente lá fora, disso já sabemos. Não podemos provar, mas sabemos.

Nenhum campo da ciência especulou tanto a respeito quanto a literatura de ficção científica — e talvez seja ela, tão discriminada nos meios literários, a arte que mais aproxima o homem do futuro que virá. Em seu *Viagem à Lua*, Júlio Verne não previu procedimentos que seriam adotados pela astronáutica apenas décadas mais tarde, quando a Apolo 11 alcançou nosso misterioso satélite? Não foi Isaac Asimov o criador da palavra *robótica*, muito antes que os robôs viessem a existir? A Internet que conhecemos tão bem não seria um esboço do cyberespaço descrito na ficção cyberpunk de William Gibson?

Assim sendo, não seriam os seres extraterrestres também uma possibilidade? Talvez até mais do que isso, tendo em vista as crescentes notícias sobre aparições de OVNIs e rumores sobre alienígenas capturados por governos (até pelo governo brasileiro, como já ouvimos falar). Mas quem são eles? Como são eles? O que desejam?

A ficção científica já concebeu robôs vivos, plantas que copiam seres humanos, monstros com ácido em vez de sangue e predadores transparentes. Criaturas experimentando existências em frações de segundo no Sol, ou com metabolismos tão lentos que não conseguimos reconhecê-las como seres vivos. A própria Terra já foi

considerada uma criatura viva. As especulações sobre isso não encontram limites, e é razoável supor que pelo menos algumas delas sejam verdadeiras.

Mas sabemos também que nem toda ficção científica pode ser real. Não existem em Vênus selvas tropicais, como narrado nas aventuras de Perry Rhodan e nos contos de H. P. Lovecraft. Não há dinossauros na Amazônia, como Sir Arthur Conan Doyle imaginou em seu romance *O Mundo Perdido*. E, acima de tudo, não existem mutantes com garras de metal indestrutível, super-homens mais densos que o aço ou pessoas que, em vez de câncer, ganham superpoderes quando picadas por uma aranha radioativa.

GURPS Espada da Galáxia tem como objetivo ser um meio-termo entre a ficção "possível" e a ficção "impossível". Sim, temos alienígenas mais densos que o aço, mas porque não existe água em seus corpos — apenas metal puro. Sim, temos robôs vivos, mas na verdade são crustáceos inteligentes que substituíram suas carapaças por corpos mecânicos (uma hipótese bastante plausível, ao menos para mim). Sim, temos espadas de metal indestrutível, mas porque são feitas de hidrogênio metálico — um material hipotético que seria talvez a mais densa substância conhecida, encontrado no núcleo de planetas como Júpiter e Saturno.

O mundo de ***GURPS EdG*** é improvável, mas justificado à luz da ciência. Uma realidade que poderia ser possível. Uma possibilidade que poderia ser real.

Real o bastante para efetivamente existir? Talvez.

Real o bastante para ser adequada ao sistema GURPS? Com certeza.

O Mundo de GURPS EdG

Uma guerra está sendo travada entre duas raças extraterrestres.

De um lado, os metalianos. Fortes e majestosos homens-inseto metálicos, situados entre as formas de vida mais poderosas da galáxia. Singram o espaço a bordo de naves

vivas e inteligentes, invulneráveis a quase tudo. Aventureiros românticos, lutam para livrar-se dos grilhões instintivos que prendem sua espécie ao planeta-natal — mas, como formigas ou zangões, são incapazes de abandonar o lar por completo. Essa devoção impele-os a sacrificar a vida pela pátria, ao mesmo tempo em que mata-os aos poucos com corrosivas saudades.

De outro lado, os traktorianos. Robôs com cérebros de carne e sangue, em busca obsessiva por corpos melhores e melhores. Sua tecnologia deu-lhes os melhores corpos que a ciência pode fabricar, mas nada disso compara-se aos tecidos orgânicos. Eles desejam provar a delícia da carne viva, pele macia e sentidos saborosos. Esse prêmio supremo está agora ao alcance de suas mãos, e estão dispostos a tudo para consegui-lo — até mesmo guerrear com os metalianos, donos dos corpos mais perfeitos da galáxia conhecida. E eles estão guerreando.

As Três Raças

Como conduzir uma campanha de ***GURPS EdG***? De muitas maneiras, mas existe uma primeira decisão a tomar: quem queremos ser?

Seremos terrestres? Saibamos, então, que muito provavelmente estamos em grande perigo — ainda que a maioria de nós não saiba. Começou com tímidos primeiros contatos, ligeiras incursões dos alienígenas em nosso planeta. Metalianos fazem visitas furtivas, avaliando qualquer possível perigo que estejamos representando para sua sagrada Imperatriz. Náufragos traktorianos agem nas sombras, escondidos em corpos terrestres e manipulando nossa história. Com o passar dos anos, o triângulo se torna mais fechado: a paranóia metaliana, a obsessão traktoriana e nosso próprio temor pelo desconhecido leva ao conflito inevitável. Um conflito contra robôs e homens-inseto metálicos, raças que poderiam destruir a Terra, mesmo sem a fantástica tecnologia que dominam.

Seremos metalianos? Somos fortes e poderosos, a mais avançada forma de vida esculpida pela mão gentil da Mãe Galáxia... mas não somos perfeitos. Viemos de insetos sociais, simples servos de mente vazia; ainda estamos apenas aprendendo a ser pessoas. Vivemos para servir nossa Imperatriz, a razão de nossas vidas, aquela que nossos instintos ordenam amar, servir e proteger. Tudo faremos para tornar a galáxia segura para ela e seus filhos. Vamos vasculhar mundos em busca de amigos, mas também destruir aqueles que se mostrarem perigosos.

Seremos traktorianos? Nossa raça veio de crustáceos inteligentes, que ao longo dos milhões de anos trocaram suas cascas naturais por corpos robóticos. Temos o poder que sempre buscamos, mas a que preço? Hoje somos frios, desapaixonados, mais máquinas que homens. Transformamos nosso mundo em um pesadelo ecológico, levamos à extinção milhões de espécies... e nem nos importamos. Nos últimos séculos buscamos o sentido da vida na religião, na fé em nosso messias Gigacom — mas ele está morto. Deixou uma última dádiva, um milagre que perseguimos com empenho... porque nada mais importa.

Não temos vilões nesta história. Temos três forças antagônicas, raças com pontos de vista e objetivos conflitantes... mas não vilões. “Vilão” é apenas aquele cujas idéias não podem coexistir com as nossas. Como na vida real.

Exceto aqueles alienígenas bastardos, aqueles malditos robôs e homens-inseto filhos da... hã... bem, quero dizer...

Um Universo a Explorar

Já sabemos quem seremos? Então quando e onde será o campo de batalha?

Se escolhemos a Terra atual, estaremos em um cenário de intrigas, horrores e segredos terríveis. O público é bombardeado por campanhas governamentais para ocultar a existência de extraterrestres. “Por que nunca ouvimos falar neles?” o cidadão comum da Terra irá perguntar, incrédulo. Oh, mas nós *tivemos* notícias. O ônibus espacial Challenger

foi destruído por um metaliano. Grandes explosões como a de Oklahoma, atribuídas a grupos terroristas, foram na verdade causadas por combates entre militares e extraterrestres. Os recentes avanços tecnológicos da humanidade devem-se a aparelhagem extraterrestre capturada. São segredos que os governos da Terra tentam proteger a qualquer custo. Neste cenário de mentiras, traktorianos vivem às escondidas em corpos terrestres e metalianos escondem-se em cantos escuros.

Deixando este presente sombrio e buscando o futuro próximo, encontramos uma Terra à beira do Cyberpunk, mas ainda conservando muito dos anos 90. A realidade virtual elevou o padrão de vida. Clonagem e biônicos são uma realidade — mas, externamente, as metrópoles ainda são metrópoles. A Guerra Traktoriana explode a milhões de quilômetros daqui; alguns nem acreditam que ela esteja mesmo acontecendo. A chegada do homem à Lua não interferiu com a vida do cidadão comum, e o mesmo acontece com esta guerra. Assim, qualquer campanha convencional de ***GURPS Cyberpunk*** poderia usar elementos de ***GURPS EdG***.

Escapando à gravidade terrestre, a milhares de quilômetros de distância, começa a grande aventura cósmica. A Terra constrói suas primeiras naves estelares, travando batalhas espaciais e explorando mundos distantes. Fragatas e cruzadores terrestres levam centenas de aventureiros para o combate. Os metalianos cavalgam suas incríveis e invencíveis naves vivas. Cruzadores traktorianos emergem do Hiperespaço despejando monstruoso poder de fogo sobre seus inimigos. Com a viagem mais rápida que a luz, cada canto da galáxia pode explodir em batalha a qualquer instante.

Podemos ir mais longe e pisar em pleno solo alienígena. Conhecer o mundo de Traktor, outrora similar à Terra, hoje devastado por uma sociedade industrial descontrolada. Um mundo semimorto, um holocausto ecológico de praias oleosas e matas carbonizadas — habitado por uma civilização que, infelizmente, não se importa com isso. Uma raça tecnológica

de robôs, que não depende mais de recursos naturais para viver. Prisioneiros de sua própria ciência, eles agora perseguem um milagre impossível.

E temos ainda o mais longínquo planeta Metalian. Árido. Vulcânico. Hostil em todos os sentidos: sem ar, sem água, sob uma gravidade capaz de esmagar um terrestre. Ainda assim, um mundo onde a vida encontrou sua chance de nascer. Em suas paisagens sem noite, onde campos magnéticos projetam cortinas luminosas no céu, moléculas metálicas desafiaram as leis da probabilidade e empilharam os blocos da vida; a vida biometálica, diferente de tudo que conhecemos. Resistente ao vácuo, à radiação, a privações... a quase tudo que o universo oferece de pior. Visitar Metalian é um desafio; viver ali, uma prova de invencibilidade.

Uma Guerra a Vencer

GURPS EdG começa onde o romance *Espada da Galáxia* termina — o fim do "Incidente Kursor" e o início da Guerra Traktoriana. Através de cartas enviadas à revista *Dragão Brasil*, muitos leitores pediram por uma continuação de *Espada;* uma gloriosa batalha interestelar entre terrestres, metalianos e traktorianos.

Minhas desculpas a todos, mas no presente momento não sou capaz de contar essa história. Ao que parece, tenho certa dificuldade em imaginar os verdadeiros horrores de uma guerra — muito provavelmente por nunca ter tomado parte em nenhuma. Talvez por isso eu tenha escolhido mostrar aqui uma Terra normal, quase intocada pelo conflito, em vez de cinzas, medo e fome. Acredito que um autor deve escrever sobre aquilo que conhece, e sei muito pouco sobre guerra. Noções de astronomia, biologia, comportamento animal, teorias sobre a evolução e a origem da vida... disso entendo um pouco. De guerras, não.

Disse o general chinês Sun Tzu, autor de *A Arte da Guerra*: "Na paz, prepara-te para a guerra; na guerra, prepara-te para a paz". Bem, eu posso dizer com certeza que NÃO ESTOU preparado para uma guerra. Prefiro recordar uma

outra citação, sobre grandes guerreiros: "A guerra não torna ninguém grande."

Mestre Yoda disse isso em *O Império Contra-Ataca*.

Assim, para evitar uma continuação provavelmente terrível e imprecisa de *Espada*, decidi deixar a Guerra Traktoriana com vocês. É por isso que ***GURPS EdG*** existe.

Sintam na pele como seria ser arrancado de uma vida normal e lançado entre explosões cósmicas. Emocionem-se com a vitória sobre os inimigos, sofram com a derrota em suas mãos. Experimentem o medo do desconhecido, a impotência diante de criaturas superiores, o horror da destruição de sua própria raça. Divirtam-se, até — mas apenas com a descoberta de que nada disso é real, apenas um jogo de imaginação. Sim, pois podemos abandonar a Guerra Traktoriana a qualquer momento, aproveitar apenas a emoção e entretenimento que ela proporciona, e voltar para nossas vidas sem guerra. Sintam-se abençoados por isso.

Eu não gostaria de mostrar a guerra como uma coisa "excitante e divertida". Guerras podem ser inevitáveis, talvez até necessárias — eu não saberia dizer —, mas nunca desejadas. A guerra impede nosso avanço como civilização. A guerra toma coisas e pessoas que amamos.

Divirtam-se com ***GURPS Espada da Galáxia***. Mas nunca, NUNCA desejem que a Guerra Traktoriana possa ser real. Existem realidades bem mais agradáveis.

E agora vamos explodir as bundas daqueles @#%&!

Sobre Espada da Galáxia

A primeira edição do romance ***Espada da Galáxia*** foi lançada em 1995, durante o III Encontro Internacional de RPG. Originalmente, o livro conta a história de Kursor Krion, um explorador espacial metaliano que começa uma guerra particular contra a Terra — até que seu Império envia uma força-tarefa para deter seu terrorismo.

Espada da Galáxia foi vencedor do Prêmio Nova, oferecido pela Associação Brasileira de Arte Fantástica, como melhor romance brasileiro de ficção científica de 1995.

Sobre o Autor

Marcelo Cassaro “Paladino” nasceu em Santo André/SP, em 1970. Começou sua carreira em 1985, nos estúdios da Maurício de Souza Produções, como assistente de design em desenhos animados.

Contratado pela Editora Abril Jovem em 89, atuou como argumentista e desenhista de quadrinhos infantis. Venceu o Prêmio Abril de Jornalismo nos anos de 91, 92 e 94, na categoria “Roteiro de História em Quadrinhos”. Ainda na área de quadrinhos, assinou como editor e roteirista as mini-séries ***U.F.O.Team, Capitão Ninja, Lua dos Dragões*** *e a série* ***Holy Avenger.***

Além de ***Espada da Galáxia***, Cassaro é autor de ***Defensores de Tóquio***, atualmente em sua terceira edição (***3D&T***) e o mais vendido jogo de RPG brasileiro; e ***Invasão***, outro RPG na lista dos dez mais jogados no Brasil, agora em sua segunda edição. Atualmente é editor da revista especializada em RPG ***Dragão Brasil***, onde assina artigos e ilustrações. Também foi colaborador da extinta edição brasileira da revista ***Dragon Magazine*** (às vezes sob o pseudônimo Toha Yamashi).

Leitores interessados em contactar o autor podem escrever à revista ***Dragão Brasil***, Caixa Postal 19113, SP/SP, CEP 04505-970, dragaobrasil@uol.com.br

Crossovers com Outros Suplementos

GURPS Fantasy e Tredroy: Yrth é apenas mais um planeta entre muitos que surgem no caminho das naves estelares. Este mundo de magia e criaturas fantásticas seria um exótico desafio para os viajantes espaciais e sua mentalidade tecnológica, intrigados diante de magos que lançam bolas de fogo pelas mãos, sem lança-chamas! Outro tema óbvio seria a

ação das energias residuais do Cataclisma, capazes de seqüestrar um grupo de combatentes espaciais e trazê-los até onde existem elfos, orcs e dragões.

O inverso também é válido. Aventureiros de Yrth podem subitamente se ver enfrentando humanos em armaduras estranhas com bastões que cospem fogo, homens-inseto mais fortes que gigantes, ou terríveis máquinas de guerra que andam sobre duas pernas.

GURPS Magia: Magia pode existir neste cenário, mas ela será sempre incomum. Com a tecnologia que veio do espaço, feitos mágicos tornam-se cada vez menos necessários — ou impossíveis. Não existe mana no espaço interestelar, exceto em certas regiões próximas ao centro da galáxia. Metalian e Traktor também são pobres em mana, e na Terra ele é tão escasso quanto era no século XX.

Tudo isso, contudo, não é garantia de que a magia inexista. Com tantos milagres científicos, ***GURPS Magia*** pode ser excelente para introduzir na campanha um elemento inesperado. O próprio Código Matriz, a misteriosa energia fecundadora contida no corpo da Imperatriz de Metalian, muito provavelmente é de origem mágica.

GURPS Cyberpunk: A Terra do século XXI tornou-se exatamente como previram os romancistas deste gênero da ficção científica. Sim, existem viagens espaciais e batalhas gloriosas contra monstros de outros mundos, mas não para o cidadão comum. A tecnologia progrediu rápido, mas os recursos do planeta estão sendo consumidos por governos e empresas cruéis, que lançam caríssimas naves estelares ao espaço por pura ganância e egoísmo.

O Nível Tecnológico para o cidadão comum é 8; quase todos os elementos de ***GURPS Cyberpunk*** podem ser encontrados na Terra de hoje. As megacorporações dominam. Implantes biônicos são rotina. O Cyberespaço existe e está ao alcance de todos — são comuns os funcionários que trabalham sem sair de casa, apenas vestindo trajes de telepresença. As ruas estão repletas de crime e violência. Para uma campanha ambientada em grandes cidades da Terra, ***GURPS Cyberpunk*** é indispensável.

GURPS Viagem no Tempo: Nenhuma das três raças envolvidas na Guerra tem acesso às viagens pelo tempo... ou, ao menos, é o que se sabe.

Eventuais viajantes do tempo podem encontrar numerosas metas para atingir neste cenário, em que pequenos fatos desencadearam catástrofes interplanetárias. Talvez tentem evitar o envio da Mensagem de Arecibo, que detonou a Guerra — ou ir ainda mais longe, impedindo que metalianos e traktorianos encontrem-se pela primeira vez.

Viagens ao passado dos outros dois planetas seriam, no mínimo, interessantes: em Metalian, há poucos milhões de anos, teríamos guerras entre as numerosas colônias de metalianos primitivos — cada qual com sua própria Imperatriz; e o passado de Traktor revelaria uma natureza ainda exuberante, dominada por tribos de grandes caranguejos bípedes.

GURPS Illuminati: Os Illuminati não existem neste cenário. Pelo menos, isso foi o que eles me mandaram dizer...

GURPS Supers: Homens-inseto metálicos com a força de dez homens? Robôs truculentos com cérebros que invadem crânios humanos? Naves gigantes? Monstros do espaço? O que mais um jogador de ***Supers*** poderia desejar?

Por seu elevado custo em pontos de personagem, metalianos e traktorianos encaixam-se bem como PCs em campanhas de ***GURPS Supers***. Em um grupo de Supers, nada mais típico que alienígenas com poderes incríveis — praticamente todos os supergrupos dos quadrinhos têm pelo menos um deles.

Muitos personagens descritos aqui usam regras de ***Supers***, o que também torna esse livro indicado para campanhas de ***EdG***.

GURPS Império Romano: Não há registros de que metalianos ou traktorianos tenham estado na Terra nos tempos da Roma Imperial. Nenhuma das raças tinha acesso à viagem mais rápida que a luz naquela época. Mas um mestre ousado poderia criar uma maneira de colocar extraterrestres no Império, através de magia ou viagem no tempo. Dizia mitologia greco-romana que o deus Vulcano tinha como

ajudantes duas mocinhas de ouro: não poderiam ser metalianas?

GURPS Horror: Uma campanha de ***GURPS Horror*** pode usar metalianos e traktorianos no mesmo contexto do RPG ***Invasão***; os PCs, humanos normais e sem grandes poderes, confrontam horrores espaciais que desprezam a vida terrestre — e também fogem de grandes conspirações governamentais, que buscam eliminar testemunhas da existência de OVNIs.

GURPS Conan: Você não ousaria...?

GURPS Viagem Espacial e Ultratech: Sem dúvida, os mais indicados suplementos de GURPS a fazer *crossover* com este. Embora ***GURPS EdG*** possa ser usado de forma independente, o conjunto destes três livros vai tornar as campanhas muito mais reais. Em ***GURPS Viagem Espacial*** e ***Ultratech*** você vai encontrar regras extremamente detalhadas sobre a construção de naves, criação de mundos, novas raças alienígenas, armas e equipamentos de NTs mais avançados, e muito mais.

Parte do material destes dois suplementos é reapresentada aqui, especialmente itens de alta tecnologia — mas adaptados para este cenário.

CRONOLOGIA (Contagem de Tempo Terrestre)

300 Ativação do computador administrador planetário Gigacom; ano 0 em Traktor.

1847 Nascimento de Kursor Krion.

1866 Início da exploração espacial metaliana; a nave tripulada Mãe-Galáxia atinge Roardaigh, planeta mais próximo de Metalian. Primeiro contato com bionaves.

1902 Bionaves de diversas espécies são usadas regularmente em Metalian.

1918 Gigacom é destruído. Primeiro contato entre metalianos e traktorianos, o chamado “Dia dos Dois Milagres”. Traktor descobre a equação que permite acesso ao Hiperespaço.

1919 Entra em operação a Paladino, primeiro cruzador espacial traktoriano. Durante um acidente, o tripulante Soldador é lançado longe da nave e vaga pelo espaço na direção da Terra.

1953 Queda do OVNI do Caso Roswell.

1957 Queda do cruzador traktoriano Voltran na Terra; a explosão foi observada em Ubatuba, litoral de São Paulo, por um dos correspondentes do jornalista Ibrahim Sued, que escreveu o relato no jornal O Globo; o caso ficou conhecido como “O Objeto de Ubatuba”; mais de trezentos sobreviventes traktorianos se infiltraram na sociedade terrestre.

1967 Primeiro contato entre metalianos e terrestres; a exploradora espacial Trahn Teolihan encontra Alexandre e Stefanie, duas crianças da Terra, no interior de São Paulo.

1966 Queda do traktoriano Soldador na Terra; seu cérebro toma posse do corpo do terrestre Norman Williams, então tenente da Força Aérea dos EUA.

1967 Nascimento de Slanet.

1969 Chegada do homem à Lua.

1970 Acidente da Apolo 13.

1973 Morte da exploradora espacial Trahn em Arecibo. Lançamento do Skylab.

1974 Envio da Mensagem de Arecibo original.

1979 Chegada de Kursor e Slanet à Terra. A sonda Voyager II aproxima-se de Júpiter e é detectada pelos metalianos, dando início ao “Incidente Kursor”.

1986 Destruição do ônibus espacial Challenger pelos metalianos. Envio da mensagem de Arecibo adulterada.

1995 A mensagem de Arecibo é interceptada pela bionave metaliana Parsec. Chegada de Daion e sua força-tarefa à Terra. Termina o “Incidente Kursor”.

1998 Descoberta dos primeiros buracos-de-verme no Sistema Solar.

2000 A Terra atinge Nível Tecnológico 8. Começa a construção das primeiras naves de combate terrestres, ainda incapazes de viajar mais rápido que a luz.

2001 Com a análise da tecnologia alienígena, agências, corporações e certos grupos restritos da Terra atingem NT 9 antes do resto do mundo. Formação do U.F.O.Team.

2002 Construção das primeiras naves estelares terrestres, capazes de viajar pelo Hiperespaço; grande parte das naves e tripulantes não sobrevive às primeiras viagens.

2004 Construção das primeiras naves estelares com propulsão de salto, capazes de viajar através dos buracos-de-verme.

2005 Instalação dos primeiros postos avançados terrestres fora do Sistema Solar.

2006 A mensagem de Arecibo chega a Traktor. Os traktorianos tomam conhecimento da existência da Terra, e Metalian ataca em defesa dos terrestres; é o início da Guerra Traktoriana.

2008 Construção das primeiras fragatas terrestres classe Tróia.

2011 Término da construção do cruzador pesado U.S.S. Derringer, atualmente a nau capitânia da Terra.

Bibliografia

Livros e Revistas

• ***Espada da Galáxia:*** romance que deu origem a este livro. Tudo sobre as raças metaliana e traktoriana, o “Incidente Kursor” e os eventos que mais tarde levariam à Guerra Traktoriana.

• ***Invasão:*** RPG baseado no romance *Espada da Galáxia*, mas situado na época atual — antes do início da Guerra Traktoriana. Os personagens jogadores são envolvidas em

conflitos secretos entre os extraterrestres e agências governamentais da Terra.

• ***U.F.O.Team:*** mini-série em quadrinhos sobre uma equipe especial de Supers, filiada à Força Aérea dos EUA, treinada para combater metalianos e traktorianos.

• ***Capitão Ninja:*** mini-série em quadrinhos mostrando o primeiro encontro entre o Capitão Ninja e Nickie, ambos personagens incluídos neste livro.

• ***Killbite:*** mini-série em quadrinhos sobre a vampira adolescente Killbite, personagem incluída neste livro.

• ***Predakonn:*** edição especial em quadrinhos. A aparição do Predakonn, o demônio metaliano que surge quando a Imperatriz está em perigo.

• ***Só Aventuras - U.F.O.Team:*** jogo de RPG com os personagens dos quadrinhos. Fichas dos personagens para o sistema de *Invasão* e mapas de seu quartel-general.

• ***Guias de Armas de Guerra: Guerra no Espaço:*** informações sobre satélites de batalha, o projeto "Guerra nas Estrelas" e o NORAD, Comando de Defesa Aeroespacial Norte-Americano.

• ***Civilizações Extraterrestres:*** especulações de Isaac Asimov sobre formas de vida alienígena e o surgimento de inteligência fora da Terra.

Contos e Artigos

• **"Metalianos" (revista *Dragão Brasil* #9):** a primeira versão da raça metaliana para GURPS.

• **"Caça aos OVNIs" (revista *Dragão Brasil* #17):** aventura para GURPS; uma jovem descobre um destroço alienígena e é perseguida por alienígenas.

• **"Confronto" (revista *Só Aventuras* #2):** no futuro distante, após a Guerra Traktoriana, um explorador espacial metaliano encontra uma conhecida nave estelar da Terra.

• **"A Missão" (revista *Dragão Brasil* #32):** um metaliano faz confidências sobre sua psicologia e cultura a sua prisioneira, uma garota da Terra.

• **"Eu Sou a Cura" (revista *Dragão Brasil* #25):** aventura para GURPS e *Invasão*; uma cientista metaliana escondida na Terra usa seres humanos para experimentos macabros.

• **"Coragem Metálica" (revista *Só Aventuras* #3 e #6):** aventura-solo; revelações sobre o passado do irreverente explorador espacial Daion Dairax.

• **"Sem Saída" (revistas *Só Aventuras* #6 e *Dragão Brasil* #27):** aventura-solo; em um futuro Cyberpunk, um membro de gangue é usado por corporações para testar uma nova geração de biônicos: a introdução de NT 9 na Terra.

• **"Prepare-se, Terráqueo" (revista *Dragão Brasil* #20):** aventura-solo; um detetive investiga o desaparecimento de uma paleontóloga, envolvida na descoberta acidental de um corpo traktoriano.

• **"Missão: Vegas" (revista *Dragão Brasil* #39):** aventura para GURPS. Os PCs são contratados para resgatar uma metaliana, prisioneira em um laboratório pertencente a uma grande corporação.

Cinema

• Aliens: monstros sem mente que servem a uma rainha-mãe; boa referência sobre como os metalianos devem ter sido no passado.

• ***Mutronic* e *Guyver - Herói das Trevas:*** um jovem recebe a Unidade Guyver, uma armadura biológica alienígena, e transforma-se em super-herói. O segundo filme é melhor.

• A Experiência (Species): o radiotelescópio de Arecibo é usado para enviar uma mensagem às estrelas e recebe, em resposta, instruções para criar um híbrido humano-alienígena.

• A Invasão: um radioastrônomo se depara com uma imensa conspiração que envolve a colonização da Terra por alienígenas.

• O Segredo do Abismo: uma nave alienígena, portadora de incrível tecnologia, permanece oculta no fundo do oceano.

• Stargate: arqueólogos descobrem um portal estelar que permite viajar mais rápido que a luz.

• Independence Day: a Terra é atacada por uma raça de criaturas-gafanhoto, de comportamento coletivo e tecnologia superior.

• Tropas Estelares (Starship Troopers): baseado no clássico da literatura norte-americana de FC, precursor de todas as histórias sobre combates entre terrestres e insetos do espaço.

• Wing Commander: baseado no clássico game de computador, precursor de *X-Wing* e *Tie Fighter*. Pilotos de caças espaciais protegendo a Terra contra alienígenas.

Séries de TV

• Arquivos X (The X Files): dois agentes do FBI investigam casos envolvendo extraterrestres, mas são perseguidos por agências governamentais que desejam manter segredo.

• Dark Skies: *Arquivos X* nos anos sessenta. Alienígenas penetram nos cérebros de terrestres e infiltram-se em nossa sociedade, como os traktorianos.

• Jornada nas Estrelas (Star Trek): a nave estelar Enterprise e seus tripulantes exploram regiões desconhecidas do espaço em uma missão de cinco anos. Obrigatório.

• Babylon 5: em um futuro repleto de guerras e intrigas políticas entre raças alienígenas, a gigantesca estação espacial Babylon 5 é a última esperança de paz. Destaque para os Vorlons e suas naves vivas.

• SeaQuest - Missão Submarina: no futuro próximo, grande parte dos oceanos do mundo permanece inexplorada.

Cabe a um imenso e poderoso submarino pesquisar e proteger os mares.

• La Femme Nikita: agindo à margem da lei, a agência conhecida apenas como Setor 1 usa supertecnologia para combater o crime.

• Missão Alien (Alien Nation): uma nave alienígena com milhares de tripulantes naufraga na Terra; agora os terrestres e os "visitantes" precisam aprender a conviver juntos.

• Comando Espacial (Space: Above & Beyond): durante a colonização do espaço, os terrestres são atacados pelos Shiggs e começa uma guerra interestelar. Praticamente a mesma trama de "Tropas Estelares".

• Terra: Conflito Final (Earth: Final Conflict): a raça alienígena dos Companheiros revela-se aos terrestres mostrando boas intenções, mas eles não são os caras bonzinhos que parecem...

Parte 1 • Terrestres

Duas Crianças

Acabamos de completar oito horas em órbita do planeta Drall-3 (ou Terra, como é chamado pelos nativos). Após meu antigo fracasso em estabelecer relações com Traktor, não cultivo grandes esperanças em uma aliança metalio-terrana. Afinal, se os ultratecnológicos traktorianos não foram capazes de assimilar o conceito de vida biometálica, por que esperar mais de um povo que mal pisou em seu próprio satélite?

Hesito em fazer contato com os terranos. Se a decisão fosse minha, eu apenas iria catalogar Drall-3 como "Inóspito Para Vida Biometálica" (a maior parte de sua superfície é recoberta de água, e as áreas emersas têm alto índice

pluviométrico) e sumiria deste sistema estelar. Não entendo por que Trahn está tão entusiasmada.

Mas ela fica deveras irresistível quando está entusiasmada.

— Francamente, Trahn... não sei o que você viu de tão especial nesse lugar. Um planetinha de poucos bilhões de anos, na periferia da galáxia, habitado por biocarbônicos asquerosos. Se não me engano, eles mal faziam seus primeiros vôos espaciais tripulados quando você esteve aqui. Que interesse poderia...

— Você já viu crianças, Kursor? Não falo da Primeira Vida, o lugar onde estivemos enquanto nossos embriões cresciam dentro dos casulos. Quero saber se você já viu alguma criança DEPOIS que nasceu.

— Ah. Refere-se a esses filhotes que se desenvolvem em ambiente externo antes de atingirem a maturidade. Sim, já os vi antes em vários outros mundos. Me parece cruel entregar à natureza filhos ainda frágeis e despreparados, em vez de aguardar o término de seu crescimento. Me pergunto que vantagem haveria nesse método que favorecesse a sobrevivência.

— Conheci duas crianças em Drall-3. Um menino e uma menina. Eram as coisinhas mais lindas que já vi em toda a galáxia. Há tempos não consigo tirá-las da cabeça.

Um rosa suave palpitava sob o seio esquerdo dela. Estranho. Quando Trahn ingressou na Academia, foi avisada pelos psicólogos sobre as possíveis conseqüências da vida no espaço sobre a mente feminina. Era quase certo que sentiria falta de incubar filhotes, que seria vítima de depressão e angústia sem precedentes. Mas, contrariando essas expectativas, Trahn nunca manifestou qualquer traço desses sintomas. Até agora.

— Trahn... você está pensando em...?

— Não, Kursor, meu amor. Não pretendo desistir da exploração espacial para me tornar uma incubadora. Pelo menos ainda não. Eu apenas acho que talvez tenha julgado mal este mundo quando estive aqui pela primeira vez.

“Sei que devo estar lhe parecendo uma tola romântica, mas raciocine comigo: se aquelas crianças receberam com tanta afeição uma alienígena desconhecida, talvez os terranos estejam preparados para aceitar novas formas de vida. Talvez tenhamos encontrado um povo que não vai nos chamar de robôs, nem tentar nos escravizar, nem querer roubar nossos corpos. Um povo que nos chame de amigos. Não acho que tenha feito uma aproximação correta da outra vez, e quero retificar meu erro. Farei contato de novo, não como uma espiã sorrateira, mas como legítima representante do Império Metaliano.

— Trahn, não quero que vá.

Correndo o risco de parecer um adolescente imaturo, e não um oficial da Frota Exploratória, segurei-a pelos ombros com firmeza.

— Trahn... você poderia morrer a milhões de parsecs longe de mim, sem que eu pudesse fazer nada para impedir. Já havia me acostumado com essa idéia. Mas se algo lhe acontecer bem aqui, debaixo do meu focinho, a miseráveis centenas de quilômetros...

— Se isso acontecer, Kursor, terá sido por minha escolha. Sou uma capitã da Frota Exploratória, e tenho o direito de julgar quando devo arriscar minha vida por uma nova descoberta. Lutei muito por esse direito. Por favor, não o tire de mim.

— Isso é absurdo! Como pode confiar assim em uma civilização dedicada a criar métodos rápidos e eficientes de eliminar seus semelhantes? O que faz você crer que eles vão aceitar a existência da vida biometálica?

— Duas crianças, Kursor.

— Registros do diário de bordo da bionave simbiótica Vigilante, durante visita à Terra em 1973, mantidos em segredo pelo Império Metaliano

O primeiro contato entre metalianos e terrestres deu-se em 1967. A Capitã Trahn Teoliahn, primeira mulher a formar-se na Academia de Exploração Espacial de Metalian, penetrou em nosso sistema planetário e registrou nosso Sol com o nome de "Drall" — um nome mitológico, como os demais usados por metalianos para nomear corpos celestes. A Terra passou a ser conhecida como Drall-3.

Confiante de que o planeta nada oferecia de perigoso para um metaliano, Trahn desembarcou no território que conhecemos como interior de São Paulo, Brasil. Perambulou por regiões rurais, intrigando seus habitantes com relatos sobre fantasmas que deixavam pegadas muito profundas. Entre os incidentes dignos de nota, destaque para o ataque de um touro bravio e uma onça-pintada (mortos logo a seguir, naturalmente), tiros disparados por um fazendeiro, e o contato com duas crianças nativas.

A atitude amistosa das crianças teve forte efeito sobre Trahn. Supondo que a Terra tinha potencial para aceitar os metalianos como amigos, a capitã desejou retornar àquele mundo anos mais tarde. Fez isso a bordo da bionave Vigilante, comandada pelo Capitão Kursor Krion, visto que sua própria nave estava em reparos. Contatos de rádio com o governo dos EUA combinaram um encontro no observatório astronômico de Arecibo, em Porto Rico.

Os protestos veementes do explorador veterano não foram suficientes para fazer com que Trahn desistisse da visita diplomática. Mesmo ciente da paranóia terrestre com relação a alienígenas, ela novamente supôs que não havia perigo.

Ela estava enganada.

O Incidente Kursor

A sala de controle do Centro Espacial Kennedy pareceu congelar no tempo. Os técnicos da NASA tinham os rostos petrificados em máscaras de terror, assistindo à cena trágica multiplicada pelos muitos monitores.

Quando alguns momentos haviam se passado e todos se achavam recuperados do choque inicial, a imagem da explosão fugiu das telas e se dissolveu em chuviscos. Técnicos-chefes gritaram ordens para a equipe de manutenção. Mas, antes que alguém pudesse fazer algo, um novo horror invadiu o prédio.

Um rosto alienígena estava nos monitores.

A voz que ecoou nos alto-falantes falava em inglês. Era nitidamente jovem e feminina, mas soava tão metálica que parecia vir de um encanamento.

— Isto foi apenas um aviso. Mantenham-se longe do espaço, ou preparem-se para o genocídio total da civilização terrana.

— Terra, 1986, momentos depois da explosão do ônibus espacial Challenger

A tragédia ocorrida na Terra com a capitã Trahn fez com que o sistema Drall fosse considerado área proibida pelo Império Metaliano. Assim permaneceu até tempos recentes.

No ano de 1979 o Capitão Kursor retornou às vizinhanças do planeta com uma aspirante a exploradora espacial. Treinavam procedimentos exploratórios nas planícies congeladas de Europa, uma das luas de Júpiter, quando notaram a aproximação da sonda espacial Voyager II. Esse fato alarmante significava que os terrestres, outrora confinados em seu próprio mundo, preparavam-se para uma “conquista do espaço”. Já abalado pela morte de Trahn naquele mundo maldito, e movido pela paranóia natural de sua raça, Kursor interpretou aquilo como uma ameaça seríssima a seu Império e deu início a uma guerra particular.

Arrastando consigo sua fiel e submissa aluna Slanet, o explorador espacial deu início a uma guerra secreta contra os terrestres. Por muito tempo os meios de comunicação conseguiram esconder do grande público os ataques alienígenas, dirigidos especialmente contra bases espaciais e instalações militares.

O terrorismo durou anos, até que o Império tomou conhecimento da vendeta de Kursor através de uma mensagem de rádio, interceptada por uma nave exploratória em 1995. As notícias sobre o chamado “Incidente Kursor” criaram dissidência entre os metalianos: inspirados pela “nobre” atitude do herói que protegia sua Imperatriz, diversos outros decolaram em naves e rumaram para a Terra — seguidos por outros que tentavam capturá-los, seguindo ordens imperiais ou mesmo sem elas.

Guerras Secretas

“Por favor, chega. Você sabe que eu existo, sabe sobre minha anatomia, e agora tenta saber o que aconteceu naquele depósito de munições. É mais que suficiente para colocar sua vida em perigo. Não quero ser responsável por outra morte.

“Não diga a ninguém que viu um extraterrestre. Não converse com ninguém que tenha visto. Se for perguntada, negue minha existência com todas as forças e fuja assim que tiver chance. Nunca retorne a este lugar. Nunca mantenha registros sobre o que houve. Nunca aponte um telescópio para o céu se não tiver certeza absoluta de que está sozinha. Fique longe da Internet. Finja ignorância, finja que não conhece a verdade. É sua única chance de sobreviver neste seu mundo de mentira e paranóia.

“E, acima de tudo, NUNCA confie em um metaliano. Éramos parecidos no passado, mas hoje temos personalidades individuais. O que uns amam, outros odeiam; o que uns necessitam, outros temem. Entre minha gente existem muitos que odeiam os terranos, e que gostariam de ver este planeta varrido do seio da Mãe Galáxia. Nunca repita a tolice de socorrer um deles, como acaba de fazer. Se encontrar um extraterrestre, fuja. Se encontrar um OVNI, fuja. A fuga às vezes funciona.

“Tenha medo de extraterrestres, e de tudo que tenha ligação com eles. Tenha muito medo.”

— Conselhos de um náufrago metaliano a uma terrestre

A virada do milênio foi um período dramático para os terrestres, embora a maioria deles não se desse conta disso.

A vida na Terra, que parecia normal, na verdade era perturbada por notícias sobre OVNIs e contatos com extraterrestres. Metalianos impelidos pelos mais variados motivos vinham travar aqui suas guerras secretas, obedecendo a instintos que eles próprios eram impotentes para dominar. Como Kursor, em sua paranóia eles enxergavam o avanço da ciência terrestre como séria ameaça a seu próprio planeta-natal. O perigo não era real, visto que a tecnologia da Terra ainda demoraria para desenvolver vôos interestelares — mas muitos metalianos agiam com o coração, não com a razão. Mesmo as ordens imperiais não eram suficientes para detê-los.

Durante esta fase turbulenta, os governos da Terra empenharam-se em ocultar tudo que dizia respeito a extraterrestres. Aqueles que tomavam conhecimento sobre tais assuntos, mesmo por acidente, foram alvo de feroz caçada. Ufólogos eram desacreditados com farsas bem elaboradas, como o famoso Caso Roswell. Nada escapava para o público: tragédias como a explosão da Challenger eram sempre atribuídas a outras causas, jamais a “metalianos” ou coisa parecida.

Esse segredo sombrio foi preservado com mentira, dor e sangue, mas os vários mortos ou desaparecidos foram apenas o prenúncio do que estava por vir. No ano de 2006, quando o planeta Traktor descobriu a existência de nosso mundo, teve início a Guerra Traktoriana.

Como o Mundo se Tornou

— Não se deixe enganar pela aparência — diz Jessica, com orgulho. — É equipamento de última geração, muito superior a qualquer cyberwear que já tenha visto. Há um fuzil iônico embutido na estrutura, indetectável sem um exame cuidadoso. Coisa que você nunca encontrará nas ruas. Nem

mesmo no mercado negro. Tecnologia alienígena, cortesia da Guerra Traktoriana.

— A Guerra...? Sempre pensei que fosse...

— Invenção de Corporações? Fantasia da imprensa? Não mesmo, querido. Os monstros do espaço estão mesmo explodindo uns aos outros lá fora. Neste instante somos como os prédios de Tóquio no meio de uma luta entre King Kong e Godzilla, torcendo para que nenhum deles pise em nós.

Envolvida no fogo cruzado de uma guerra entre duas superpotências extraterrestres, a Terra não tenta meramente sobreviver ao conflito. Mais do que isso, abandona as fronteiras de seu sistema solar e singra o espaço para atacar as bases inimigas. Os próprios invasores forneceram os meios para isso: a pesquisa de naves e artefatos extraterrestres possibilitou um rápido avanço de nossa própria tecnologia, colocando-nos séculos à frente. Hoje, um pequeno grupo de soldados terrestres suficientemente armados e equipados pode fazer frente a um ou dois metalianos.

A maior parte dos conflitos se dá entre Traktor e Metalian, e até o momento raros são os ataques diretos contra nosso planeta. De modo geral, a Guerra e as incríveis descobertas que chegaram com ela pouco mudaram o cotidiano do cidadão comum da Terra — assim como a chegada do homem à Lua pouco foi além de um grande espetáculo.

Muitos pais de família trabalham em fábricas que fazem coisas esquisitas, como armas de raio e armaduras robóticas, mas é apenas isso. Exceto pelas notícias que chegam através dos meios de comunicação, ele quase não participa da Guerra. As antigas campanhas para ridicularizar os ufólogos foram tão intensas que seus efeitos ainda perduram, e existe até quem não acredite na Guerra: na opinião de muitos tudo não passa de mais uma farsa, um novo pretexto dos grandes governos e corporações para desenvolver armas cada vez mais destruidoras.

O cenário político é basicamente o mesmo. Quem acreditou que um conflito interplanetário poderia unir as nações da

Terra enganou-se redondamente: cada nação ou governo age à sua maneira. Em vez de um vasto exército terrestre, o que temos são grupos guerrilheiros dispersos. Grandes empresas enviam naves estelares ao campo de batalha por razões comerciais, apenas para conseguir publicidade e melhorar sua imagem perante o público. Empresas menores contratam ou patrocinam guerrilheiros mercenários, como se fossem times esportivos em um grande campeonato; com tantos anúncios, o uniforme de um combatente espacial lembra mais um macacão de piloto de Fórmula 1!

As Grandes Metrópoles

Na virada do milênio, o problema de superpopulação nas grandes cidades da Terra tornou-se intolerável. A solução encontrada foi eliminar a rede de transportes — sim, pois o deslocamento de trabalhadores dos lares para os empregos é a causa principal do caos urbano.

Os engarrafamentos monstruosos do final do século XX são coisa do passado. Com o avanço estupendo da informática nos últimos anos, a realidade virtual tornou-se uma alternativa para evitar a viagem do trabalhador até a empresa. Surgiram as chamadas “empresas virtuais”; basta ao funcionário sentar-se diante do terminal ou vestir um traje de telepresença e exercer sua função em ambiente virtual, sem sair de casa. Bairros residenciais não precisam mais ficar próximos a centros urbanos, causando grandes mudanças no mercado imobiliário como o conhecemos — você pode morar em qualquer lugar do mundo e trabalhar em qualquer outro lugar. O trabalho braçal é executado em sua maioria por robôs industriais, que nunca precisam “ir para casa após o trabalho”. Esses mesmos robôs podem ser operados à distância, por técnicos instalados em seus lares.

Uma vez que as pessoas precisam deslocar-se menos, os transportes se tornaram quase obsoletos. Mesmo fora do trabalho a necessidade de sair de casa é cada vez menor. Gêneros de primeira necessidade são vendidos a domicílio. A educação é ministrada em escolas e universidades virtuais. O lazer no Cyberespaço é o mais variado possível, com seus

passeios virtuais e aventuras interativas. Com tantas maravilhas virtuais ao alcance de todos, o interesse por bens materiais é hoje bem reduzido.

Carros particulares não chegam a ser coisa rara, mas mesmo em grandes cidades eles ocupam as ruas em quantidade muito menor; agora eles são pouco mais que símbolos de status. A habilidade de conduzir um veículo pertence a profissionais treinados — carteiras de habilitação são menos comuns. Quase não há mais transportes públicos, mas ainda existem frotas de táxis sempre prontas para atender chamados. O movimento em aeroportos caiu. Os carros ainda usam combustível fóssil — mas, com a redução drástica do tráfego, as reservas naturais de petróleo estão asseguradas pelos próximos séculos.

O Cyberespaço solucionou muitos problemas urbanos, mas nem todos. Ainda existe crime e corrupção. Corporações gigantes combatem no submundo, contratando mercenários para roubar segredos industriais, sabotar instalações concorrentes ou seqüestrar funcionários valiosos. Um imenso mercado gira em volta da Guerra Traktoriana, movimentando bilhões de dólares em publicidade e busca por novas tecnologias.

Exceto pela redução do tráfego e pelo uso intenso do Cyberespaço, externamente a sociedade terrestre não difere muito daquela que conhecíamos no século XX.

NORAD

O *North American Aerospace Defense Command*, Comando de Defesa Aeroespacial Norte-Americano, foi no passado uma agência militar encarregada da patrulha do espaço. Sua antiga missão era vigiar todos os objetos feitos pelo homem em órbita da Terra, com o objetivo principal de precaver-se contra quedas de satélites e ataques soviéticos. Mais tarde, com fim da gera fria e a chegada dos metalianos, o NORAD tornou-se uma força destinada a localizar e combater extraterrestres.

De todas as agências militares do mundo, o NORAD é uma das mais preparadas para a guerra espacial. Foram eles os primeiros a desvendar a ciência alienígena e tornar possível sua reprodução, proporcionando à Terra um grande salto tecnológico. No passado houve traktorianos infiltrados em seu alto-comando, usando sua influência para voltar as tropas do NORAD contra os metalianos; todos eles foram descobertos e destruídos (ao menos, supõe-se).

O NORAD é totalmente radical contra os extraterrestres: como diria Ripley, “um alien bom é um alien morto”. Hoje, no século XXI, a agência conta com uma superfortaleza na montanha Cheyenne, estações orbitais e uma frota de naves estelares. No momento seu objetivo prioritário é localizar buracos-de-verme que conduzam a Metalian e Traktor.

NORAD é um Patrono com valor básico de 40 pontos (quantidade de bens incalculável; fornece tecnologia superior).

U.F.O.Team

U.F.O.Team é uma divisão especial do NORAD, uma unidade de soldados com poderes especiais. A maioria de seus integrantes não está ali por vontade própria: quase todos são civis, vítimas de acidentes ou experimentos que concederam a eles habilidades exóticas. Hoje fazem parte do grupo por imposição do governo.

A maioria dos membros do U.FO.Team não está ali por livre vontade: uma vez comprovado que uma pessoa possui poderes especiais (e também pode pode ser controlada), a primeira providência do Pentágono é enviar o “voluntário” para um período de testes no NORAD. Aqueles que conseguem se qualificar passam a fazer parte da equipe. Os rejeitados... bem, nunca se ouviu falar deles.

A formação do U.FO.Team é bastante flutuante; membros antigos morrem ou desaparecem (uns poucos conseguem fugir), e novos membros são recrutados e testados. Atualmente a equipe regular conta com cinco pessoas:

Capitão Ninja: líder e único militar no grupo, especialista em artes marciais e combate contra alienígenas. Recebeu esse codinome porque conserva o rosto sempre coberto com uma máscara. Maníaco-depressivo, gosta de falar e agir como um tipo de super-herói dos quadrinhos. Conta-se que ele conhece segredos capazes de derrubar muitos membros do Congresso, e por isso costuma ser deixado em paz com sua manias.

Ogress: voluntária para um experimento de ampliação de força, Melissa Williams foi transformada em meio-metaliana. Hoje ela é, provavelmente, a mulher mais forte do mundo — mas nunca poderá ser uma estrela da luta-livre como sempre sonhou. Além disso, Melissa costuma ser atormentada por pesadelos: em seus sonhos, ela é perseguida por um metaliano do tipo Saqueador.

Killbite: contaminada pelo câncer vampírico, a jovem Tatjana Bennet foi afastada dos pais pelo Pentágono e mantida no NORAD como possível membro do U.F.O.Team. Sua rebeldia leva a constantes tentativas de fuga. Tatjana está vivendo um jogo perigoso; a qualquer momento o alto-comando do NORAD pode decidir que não vale mais a pena investir em uma ferramenta inútil...

Gladiadora: após tentar ajudar Killbite durante uma de suas fugas, a cirurgiã Abigail Days foi levada ao NORAD sob suspeita de contágio. Ali, durante uma andança pelas áreas proibidas da base, teve contato com um simbionte de bioar-madura: hoje Abigail permanece no grupo em busca de uma cura para Tatjana e também para si própria — porque ela não pretende voltar para casa enquanto estiver abrigando um monstro no próprio corpo.

Durante seu cativeiro, Abigail teve chance de libertar um metaliano aprisionado no NORAD. Agradecido, ele surge ocasionalmente para ajudá-la.

Deadly Eye: conhecido no submundo por sua pontaria sobre-natural, o caçador de recompensas Jeffrey Willinquist era famoso por ser capaz de tiros perfeitos mesmo na escuridão — até perder um olho em luta contra um metaliano. Hoje ele

faz parte do U.FO.Team por razões pessoais, que recusa-se a revelar, mas todos acreditam que ele quer vingança.

Além de possuir o NORAD como Patrono (40 pontos; veja o trecho anterior), pertencer ao U.F.O.Team impõe um Dever Involuntário muito freqüente: o personagem é convocado para treinos ou missões perigosas com 12 ou menos (-15 pontos). No total, ser um membro do U.F.O.Team custa 25 pontos.

Aparência Terrestre

A musculatura e contornos do corpo eram espantosamente similares aos nossos, tanto que chegava a ser possível especular certo dimorfismo sexual: ombros robustos, tórax largos e musculatura sólida nos homens; cinturas finas, quadris amplos e seios nas mulheres. Como nós. Mas terminavam aí as semelhanças externas. As mãos tinham quatro dedos e um polegar cada.

A cabeça era muito diferente da nossa: oval, quase redonda, sustentada por um pescoço muito curto e fino. Tinham olhos minúsculos, abrindo e fechando como fendas — e, em contraste, uma boca imensa e escura como a entrada de uma gruta. No centro da face ficava uma saliência com orifícios que deviam ser "narinas", destinadas à coleta de ar (a maioria dos biocarbônicos usa oxigênio atmosférico para realizar a queima de carboidratos, obtendo assim a energia necessária ao metabolismo).

A parte superior da cabeça era coberta por densa pelagem, que variava em cor e comprimento; e, nas laterais, ficavam dois outros orifícios com bordas afuniladas — que serviam para captar vibrações atmosféricas, proporcionando o sentido da audição, desconhecido entre nós. A xenobiologia chama esses orifícios de "ouvidos", e suas bordas, "orelhas".

— Descrição da tripulação de uma nave estelar terrestre, extraída dos registros encontrados nos destroços de uma nave metaliana

Ter a aparência de um astro de cinema não vai melhorar sua imagem aos olhos de um metaliano, cuja idéia de pessoa atraente nada tem a ver com um “macaco rosado cheio de água”. Menores ainda serão suas chances de impressionar um robô de Traktor. É verdade que vantagens como Carisma funcionam com extraterrestres, mas uma aparência física boa ou ruim dificilmente terá algum efeito. Faria alguma diferença para você se um tecnossauro de sete metros, com dentes de escavadeira, estivesse com um parafuso faltando no canto do olho?

A vantagem Aparência fará efeito apenas em outros terrestres. Nesse caso aplicam-se as regras normais do Manual Básico, bem como as regras para implantes biônicos com aparência artificial (veja mais adiante em Biônicos).

O Papel dos Terrestres

Estes são os principais tipos de personagens terrestres em uma campanha de ***GURPS Espada da Galáxia***. Não são “classes de personagem” ou coisa parecida, são apenas sugestões. Você não é obrigado a adotar nenhum deles, e é livre para criar qualquer conceito diferente. Da mesma forma, você pode reunir dois ou mais tipos em um único personagem. As vantagens, desvantagens e perícias recomendadas para cada tipo também não são obrigatórias, a menos que o texto diga o contrário.

Tripulante de Nave Estelar

Naves estelares da Terra são densamente povoadas, carregando às vezes perto de mil tripulantes. Os terrestres procuram equilibrar a baixa tecnologia com mais empenho, engenhosidade e determinação — ou seja, mais “fator humano”. Ainda que tripulantes robôs estejam ao alcance da tecnologia terrestre, eles ainda são caros demais e não totalmente infalíveis. Além disso, a própria existência dos

traktorianos provoca entre os terrestres uma preferência por colegas de carne e osso, em vez de máquinas.

A nave estelar geralmente é comandada por um capitão, este auxiliado por uma equipe de oficiais na cabine ou ponte de comando. Para eles exige-se pelo menos Nível 1 em Hierarquia Militar, e recomenda-se as perícias Astronavegação, Engenharia, Mecânica, Operação de Aparelhos Eletrônicos, Operação de Computadores, Gravidade Zero, Artilharia e outras.

Além dos oficiais comandantes, praticamente qualquer tipo de profissional pode ser útil a bordo de uma nave estelar — de mecânicos a historiadores, de cirurgiões a artistas. Uma vez que uma nave desse tipo tem a população aproximada de uma pequena cidade, até mesmo pequenos setores de indústria e comércio podem florescer a bordo (bem como atividades criminosas diversas). Dessa maneira, quase não há limites para os tipos de personagens que podem tripular uma nave estelar.

Caçador de Tecnologia

De acordo com o GURPS Módulo Básico, entre os anos de 2001 e 2050 a Terra deveria estar em Nível Tecnológico 8. Não é o que acontece, todavia; hoje, após o início da Guerra Traktoriana no fatídico ano de 2006, a Terra encontra-se em NT 9 — a Era Estelar, com naves capazes de viagens mais rápidas que a luz, entre outros avanços. Esse grande salto tecnológico foi possível apenas com a análise de naves, armas e demais artefatos extraterrestres.

Mesmo com esse avanço súbito, os terrestres ainda estão atrasados. Traktor tem NT 10, e Metalian, NT 11. A chave para sobreviver a esta guerra pode estar na ciência do inimigo, e conseguir essa ciência é tarefa dos caçadores de tecnologia. Esses agentes são treinados não apenas para combater os extraterrestres, mas também para espioná-los e descobrir seus segredos. Sejam eles autônomos, sejam empregados por agências ou organizações, suas missões envolvem o resgate de naves naufragadas, o roubo de

artefatos desconhecidos, a pesquisa dos hábitos e psicologia dos inimigos, entre outras coisas. Informação é mais preciosa que a vitória em combate. Claro, contudo, que os inimigos não querem a divulgação de seus segredos tecnológicos e vão rechaçar os caçadores assim que souberem sobre eles.

Para um caçador de tecnologia recomenda-se as mesmas perícias de um tripulante de nave estelar, além de Perícias de Ladrões e Espiões. Perícias Científicas em geral são indicadas, e ter algumas Perícias com Armas e Combate também não seria nada mau.

Caçador de Buracos-de-Verme

Os buracos-de-verme são a melhor e mais segura de viagem mais rápida que a luz, autênticos portais estelares, usados ativamente pelas naves da Terra... mas eles são raros e difíceis de encontrar. Invisíveis a olho nu, exigem o uso de sensores especiais para serem detectados — verdadeira agulha no palheiro, levando em conta o tamanho do sistema solar. Além disso, nunca se sabe onde eles vão parar até que sejam experimentados.

Quase todas as agências da Terra têm equipes especializadas em encontrar e catalogar buracos-de-verme, com o objetivo de tornar segura a navegação através deles. Como todo trabalho de astrônomo, essa procura exige dedicação e paciência: apenas 1d buracos são encontrados por ano em nosso sistema solar, e menos ainda em outros sistemas. A existência de alguns é mantida em segredo por seus descobridores, embora isso seja crime perante as Nações Unidas. E tem ainda a parte perigosa: depois de encontrar o buraco, é preciso descobrir sua destinação. Normalmente envia-se sondas automáticas. O problema é quando elas não retornam...

Além de perícias de tripulante de nave estelar, certas perícias são vitais para o caçador de buracos-de-verme. Astronomia, Astronavegação: Salto Espacial e Operação de Equipamentos Eletrônicos: Sensores. Difícil prever que outras perícias, vantagens e desvantagens são adequadas; a gente nunca

sabe o que vai encontrar do outro lado de um buraco-de-verme.

Guerrilheiro

Pode parecer insanidade, mas a Guerra Traktoriana *não foi* suficiente para fazer com que a Terra se unificasse em uma só nação. A divisão política atual ainda é basicamente a mesma, com cada país, organização ou empresa combatendo os extraterrestres à sua maneira. É certo que existe certa cooperação e solidariedade entre todos os terrestres, mas cada qual deseja para si as glórias ou lucros que virão com a vitória. É, parece que algumas coisas nunca vão mudar...

Guerrilheiros são, por definição, pequenos grupos que combatem sem obediência a quaisquer convenções internacionais, com extrema mobilidade e capacidade de ataques-surpresa. Muitas naves estelares da Terra, ou frotas de naves, na verdade não passam de grupos guerrilheiros seguindo regras impostas por seus respectivos Patronos. Ou, às vezes, regra nenhuma!

Vantagens e desvantagens recomendadas são Hierarquia Militar, Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Hipoalgia, Recuperação Alígera, Fúria, Sanguinolência, Fanatismo, Paranóia e muitas outras. Perícias de tripulante de nave estelar são adequadas para guerrilheiros, assim como — óbvio — Perícias com Armas e Combate.

Ás do Espaço

Nem todas as batalhas espaciais são travadas entre grandes naves estelares, como em *Jornada nas Estrelas*; às vezes tende mais para *Guerra nas Estrelas*. Os pequenos caças também desempenham papel importante na Guerra, decolando de naves maiores ou estações espaciais que fazem as vezes de porta-aviões. Essa tática é utilizada apenas pelos terrestres: com um contingente de soldados muito maior que o das demais raças, eles compensam a tecnologia inferior com vantagem numérica. Para pilotar esses caças, muito

mais caros e poderosos que “simples” aviões de guerra, são escolhidos os pilotos mais corajosos e habilidosos da Terra.

Reflexos em Combate, Reputação, Hierarquia Militar, Senso Espacial 3D, Megalomania e Excesso de Confiança são boas vantagens e desvantagens para o ás do espaço, assim como níveis elevados nas perícias Pilotagem, Artilharia e Gravidade Zero. Enjôo Espacial é uma desvantagem muito pouco desejada para este tipo de personagem...

Correspondente de Guerra

Os cidadãos comuns da Terra podem não estar diretamente envolvidos na Guerra Traktoriana (pelo menos ainda não), mas sabem sobre ela e desejam saber mais. Grandes redes de notícias não medem esforços para cobrir todos os fatos, enviando repórteres para as áreas mais explosivas da galáxia, onde as batalhas acontecem. Um grande jornal ou rede de TV pode funcionar como um Patrono, concedendo tecnologia de NT 9 a um personagem.

Um correspondente de guerra viaja pela galáxia em busca de grandes conflitos, que possam ser gravados ou transmitidos para preencher jornais ou telejornais da Terra. No caso de repórteres de TV, vantagens como Aparência, Carisma e Voz Melodiosa são recomendadas. Perícias úteis incluem Escrita, Produção de Vídeo, Fotografia, Dissimulação, Lábia, Interrogatório e Xenologia.

Náufrago

Puxa, que azar! Este personagem está preso em outro planeta, longe de casa, talvez até longe da Guerra — mas provavelmente enfrentando dificuldades bem maiores.

O náufrago pode ter sido raptado, estava a bordo de uma nave acidentada, foi sugado pelo Cataclisma de Yrth... não importa. Talvez não se encontre nem mesmo em terra firme: pode estar a bordo de uma nave estelar que perdeu seu sistema de astronavegação, ou os propulsores de salto. Agora ele está perdido no espaço, sem qualquer chance de voltar

sem ajuda, buscando uma solução em todos os mundos que encontrar.

Não há vantagens, desvantagens ou perícias especiais para um náufrago — afinal, ele não sabia que seria um. Se o personagem é náufrago há muito tempo ele pode ter aprendido novas perícias, como Sobrevivência no tipo de terreno onde está.

Cidadão Comum

Este terrestre não é um soldado, espaçonauta ou qualquer tipo de profissional envolvido na Guerra. Trata-se de um cidadão comum da Terra, preocupado com sua vida, apenas acompanhando os acontecimentos pelos noticiários — mas, um dia, algo acontece e ele acaba envolvido no conflito. Pode ser a queda de uma nave nas proximidades, o seqüestro por um alienígena, ou até mesmo uma batalha entre mundos travada em seu próprio jardim!

Este personagem sofre sérios problemas em um grupo de tipos variados. A bordo de uma nave estelar ele seria tratado como uma espécie de “caipira”, sem os conhecimentos ou perícias apropriadas para este novo mundo. Mesmo na Terra ele estaria em desvantagem, pois não possui um Patrono ou Antecedente Incomum que conceda tecnologia avançada; só pode ter armas, veículos e aparelhos de NT 8, e mesmo esses podem ser difíceis de conseguir. Um fuzil laser até pode ser encontrado em lojas de armas atuais, mas ele custa dois mil dólares!

Um grupo inteiro desses personagens pode levar a campanhas bem diferentes. Os PCs estariam em grandes problemas, enfrentando extraterrestres sem as armas ou equipamentos adequados, lutando por suas vidas, seus lares ou suas famílias. Eles podem até contrariar a regra geral para personagens terrestres e ser construídos com apenas 100 pontos, talvez como início de uma campanha que vai torná-los grandes heróis um dia. Isso claro, se sobreviverem: um único metaliano ou traktoriano pode dizimar um grupo destes facilmente.

Um cidadão comum terá a desvantagem Primitivismo -1 (-5 pontos) se estiver em meio a outros tipos de personagem, em uma campanha onde NT 9 seja muito comum: ele não tem nenhum conhecimento (ou nível pré-definido para níveis de habilidade) relacionado com equipamentos de NT superior a 8. Quaisquer outras vantagens, desvantagens e perícias são adequadas, exceto a maioria daquelas descritas neste livro.

Patrulheiro

Ainda que a Guerra pareça estar sendo travada principalmente entre Metalian e Traktor, é óbvio que a Terra está envolvida. Precisa de proteção, portanto. Enviadas por grandes agências militares, muitas estações espaciais e naves de patrulha mais lentas que a luz vigiam o espaço — desde os longínquos limites de nosso sistema solar até regiões mais próximas, como nossa própria órbita. Com a hiperpropulsão, nunca se sabe onde o inimigo vai surgir.

Patrulheiros também vigiam as entradas dos buracos-de-verme, em ambas as extremidades, temendo que possam ser usados pelos inimigos — embora eles não saibam usar os portais, podem descobrir como fazê-lo a qualquer instante. Postos fixos de patrulha também acham-se instalados em outros planetas, luas e asteróides, dentro e fora do sistema solar. Esses novos mundos, não totalmente explorados, podem conter ameaças ainda piores que os metalianos ou traktorianos... e nem sempre há tempo para encontrá-las antes que elas os encontrem!

As vantagens, desvantagens e perícias de um personagem patrulheiro vão depender de como e onde ele patrulha: uma gigantesca nave estelar, uma pequena nave mais lenta que a luz, uma estação espacial ou um posto avançado em outro planeta. Em todos os casos, contudo, vai precisar de Perícias com Armas e Combate para quando os inimigos chegarem.

Pesquisador

Nem todos os terrestres estão atrás de guerra ou tecnologia roubada. Alguns Patronos enxergam grandes oportunidades de pesquisa científica com o advento das viagens espaciais, e preferem ficar longe de batalhas, explorando novos mundos e novas formas de vida em nome do avanço da humanidade. Não se pode dizer, contudo, que seja uma função menos perigosa. Planetas desconhecidos ocultam perigos desconhecidos...

Muitas naves de pesquisa concentram-se em explorar os planetas de nosso próprio sistema solar, que estavam fora de alcance há até bem pouco tempo; outros, a bordo de naves estelares de pesquisa, vão mais longe e atravessam os buracos-de-verme, procurando novas formas de vida, novas civilizações, indo ousadamente onde ninguém jamais esteve.

Para um personagem pesquisador, as vantagens, desvantagens e perícias mais indicadas serão definidas pelos locais explorados ou métodos de pesquisa. Perícias Científicas dificilmente podem ser dispensadas.

Pirata Tecnológico

Em vez de caçar tecnologia alienígena no espaço, este personagem ganha a vida roubando ciência terrestre mesmo. Pode não ser tão honesto ou lucrativo, mas é mais fácil e mais seguro que enfrentar os extraterrestres. O pirata tecnológico age como um espião industrial, roubando segredos alienígenas de agências que já fizeram a parte mais difícil. Ele pode conservar esses segredos para seu uso próprio, ou vendê-los para outras agências — ou ambos, o que é mais comum. De fato, a atividade dos piratas é grande responsável pelo fato de que quase todas as agências e organizações da Terra têm os mesmos engenhos de NT 9.

Como o pirata tem à sua disposição tecnologia de NT 9, é obrigatório que ele tenha um Antecedente Incomum de 25 pontos. É adequado que tenha Perícias de Ladrões e Espiões, bem como Perícias com Armas e Combate.

Psionicista

Em uma campanha onde existam poderes psíquicos, um personagem pode se especializar no uso dessa habilidade. Já que os terrestres são inferiores aos inimigos fisicamente, talvez o melhor seja atacar no campo mental. Alguns Patronos pesquisam ativamente o psiquismo, inclusive empregando pessoas que tenham esses poderes. Muitas naves estelares carregam em suas pontes de comando oficiais com grandes poderes psíquicos.

Possuir poderes psíquicos é um Antecedente Incomum de 100, 200 ou 250 pontos, dependendo da campanha. Como a especialidade do personagem são os poderes da mente, ele poderia adotar grandes desvantagens físicas (como Tetraplégico ou Incorporeidade) para investir mais pontos em IQ e perícias psíquicas.

Rigores da Guerra

O universo tornou-se perigoso demais para os frágeis terrestres. Ninguém está seguro no meio de homens-inseto metálicos e robôs truculentos, ambos capazes de liquidar um homem com um piparote da mão. Apenas o uso da fantástica tecnologia roubada dos extraterrestres permite uma pequena chance de sobrevivência.

Um grupo daqueles personagens mirrados de 100 pontos dificilmente teria chance contra um único metaliano. Esqueça-os. Para pensar em sobreviver neste cenário, um personagem terrestre deve ser construído com pelo menos 300 pontos.

Como em ***GURPS Supers***, recomendamos um limite de 80 pontos de desvantagens, em vez de 40; esta é uma guerra cruel, que exige sacrifícios. Um soldado pode perfeitamente ter uma mão amputada para colocar uma arma em seu lugar, ou sacrificar uma aparência tolerável aos olhos para receber horrendos — mas eficientes — implantes biônicos.

Vantagens

Aliado

Aliados terrestres obedecem às regras do Manual Básico, pág. 23. Se você deseja um aliado metaliano ou traktoriano, infelizmente ele será muito poderoso e com um elevado custo, no mínimo 70 pontos. A rigor, um Aliado construído com 50 pontos ou mais que seu PC é na verdade um Patrono — mas neste cenário podemos admitir que um metaliano ou traktoriano tenha alguma razão particular para considerar seu personagem um camarada, um colega de batalhas.

Antecedentes Incomuns

Após seu envolvimento na Guerra Traktoriana, a Terra tem um acesso ao espaço sem precedentes. Ainda assim, viajar pela galáxia e ter armas fantásticas não é uma opção disponível para terrestres comuns. Se um personagem deseja tecnologia avançada e naves espaciais, mas não dispõe de um Patrono para fornecê-las, deve pagar 25 pontos de Antecedente Incomum.

Outros Antecedentes Incomuns seriam as vantagens e perícias ligadas a poderes mágicos ou psíquicos: ambos são raros neste cenário. Magia e superpoderes custam 200 pontos de Antecedente Incomum cada; poderes psíquicos custam 100 pontos, e apenas se o Mestre permitir.

Biônicos (Variável)

Qualquer personagem terrestre pode ter partes biônicas de NT 8 pelo custo normal, como visto na capítulo Tecnologia e em **GURPS Cyberpunk.** Através de um Patrono ou Antecedente Incomum, ele pode ter também peças de NT 9.

Hierarquia Militar

Difícil livrar-se dela neste cenário, em que a maioria dos PCs terrestres está subordinada a algum exército ou agência governamental. Mesmo as empresas particulares, que enviam

expedições ao espaço ou que combatem extraterrestres, adotam algum tipo de hierarquia para suas tropas — e, dependendo do tamanho ou fama da empresa, outros soldados e o público em geral podem vir a respeitá-la. Apenas nesse caso o personagem paga pontos pela vantagem Hierarquia Militar.

Intuição

Uma vez que não pode ser explicada cientificamente, neste cenário a Intuição é considerada um poder psíquico. Possuir esta vantagem exige Antecedente Incomum.

Patrono

Muitos Patronos fornecem armas, equipamentos e implantes biônicos de NT 9. O custo básico de um Patrono assim é de 40 pontos, a menos que esses itens não estejam disponíveis em nenhum outro lugar, como seria o caso de equipamentos experimentais. Nesse caso, aumente o custo para 45 pontos.

Carisma

O força da personalidade que torna um indivíduo carismático é considerada universal, não importando quão alienígena uma raça seja. O carisma de um terrestre vai funcionar em metalianos, traktorianos e quaisquer raças extraterrestres em que possa exercê-lo. Da mesma forma, o carisma continua agindo normalmente sobre indivíduos da mesma espécie.

Desvantagens

Inimigos

Normalmente, um terrestre não tem toda uma civilização alienígena como Inimigo; Metalian e Traktor lutam entre si, e a Terra apenas está no caminho — não existe muito esforço dos alienígenas para destruí-la, ou isso já teria acontecido!

Mas um personagem ou grupo que tenham participação ativa na Guerra poderiam ser conhecidos por um dos lados (ou ambos!), ganhando assim sua inimizade.

O custo básico para ter TODOS os metalianos ou traktorianos como Inimigo é de -40 pontos, ajustáveis de acordo com a freqüência de participação. Por um custo menor, os personagens podem ter como Inimigo um indivíduo ou grupo de indivíduos em particular. Um exemplo seria um personagem que destruiu sozinho uma cidade-estado inteira de Traktor; hoje ele é odiado por um ou mais sobreviventes, que devotam suas vidas a destruí-lo.

Ciber-rejeição

Esta é uma desvantagem descrita com mais detalhes em **GURPS Cyberpunk.** O sistema imunológico do personagem rejeita qualquer implante tecnológico como se fossem corpos estranhos. Ele não poderá ter partes biônicas ou qualquer outro tipo de implante. Caso perca qualquer parte do corpo, sua substituição será possível apenas através de clonagem.

Esta desvantagem não existe para traktorianos.

Gene-rejeição (-10 pontos)

Esta inexplicável anomalia genética impede que o personagem, ou partes dele, sejam submetidas à clonagem. Não é possível fazer um clone deste personagem. Braços, pernas e outras partes perdidas nunca poderão ser substituídas por próteses clonadas. Um transplante cerebral pode ser realizado depositando o cérebro em outro corpo, mas não em um corpo clone.

Incorporeidade

Esta é uma desvantagem descrita com mais detalhes em **GURPS Cyberpunk.** O personagem é um cérebro. Apenas um cérebro, terrestre, metaliano ou traktoriano, sem corpo. Não tem membros, músculos, ossos, órgãos sensoriais...

nada, exceto o sistema nervoso central. Precisa ser nutrido com sangue artificial, que alimenta seus tecidos com açúcares e oxigênio — ou com carga elétrica, tratando-se de um cérebro metaliano. Quaisquer informações sobre o mundo exterior são transmitidas por fios. Esse sistema de suporte de vida é sofisticado e caro, de NT 9, sendo portanto acessível para terrestres apenas através de um Patrono ou Antecedente Incomum.

Embora *todos* os traktorianos sejam cérebros, eles não são desincorporados! Esta desvantagem é válida apenas para um traktoriano sem um corpo robô, apenas com sistema de suporte de vida.

Perícias

Estas perícias não são exclusivas dos terrestres. Podem ser aprendidas também por metalianos e traktorianos, a menos que sua descrição diga o contrário. Algumas perícias contidas aqui são descritas com mais detalhes em ***GURPS Viagem Espacial***.

Armas de Feixe

Muitas armas de raio estão disponíveis neste cenário. Some 1 ponto ao NH se o personagem tem IQ 10 ou 11; some 2 pontos se tem IQ 12 ou mais. Modificadores: -2 se a arma não é familiar, mas de um tipo conhecido (como um rifle laser quando você tem a perícia Pistolas Laser); -4 ou mais para uma arma em mau estado; -4 se a arma não é de um tipo conhecido.

As armas de feixe existentes neste cenário são: Lasers, Sônicas, Explosivas (Blasters) e Elétricas.

Armas de Fogo

A presença de tantas armas de raio tornou as armas de fogo antiquadas e obsoletas, mas não inteiramente inexistentes.

Algumas agências de combate a extraterrestres ainda utilizam armas de fogo, e também alguns traktorianos.

Astronavegação

Existem três especialidades para esta perícia, uma para cada sistema de propulsão mais veloz que a luz: Salto Espacial, Hiperpropulsão e Dobra Espacial. Os modificadores e resultados de falhas são definidos pelo Mestre, mas eles mudam para cada tipo:

Salto Espacial: o buraco-de-verme é a forma mais segura de viajar mais rápido que a luz. Uma vez estabelecido o ponto de conexão entre partida e destino, não há possibilidade de desvio no curso. A perícia é testada quando se deseja localizar o ponto exato onde está o buraco-de-verme; uma falha indica que a conexão não foi encontrada; uma falha crítica aponta uma conexão errada (se existir uma por perto), que vai levar a nave para outro lugar. Modificadores: -2 para cada buraco-de-verme próximo àquele que se deseja encontrar.

Hiperpropulsão: orientar-se no hiperespaço é difícil. O Astronavegador deve usar sensores especiais (teste da perícia Operação de Equipamentos Eletrônicos: Sensores) e localizar as "sombras de gravidade", que apontam onde estão os planetas no espaço normal. Modificadores: -4 em condições normais; -8 se não houver planetas, estrelas ou quaisquer focos de gravidade conhecidos no trajeto; -6 se não houver um ou mais focos de gravidade no final do trajeto.

Dobra Espacial: é o único sistema em que a nave viaja no espaço normal. O curso pode ser alterado por campos gravitacionais, ventos solares, pulsos de hiperespaço e outros eventos relativamente freqüentes. Modificadores: 0 se o astronavegador dispõe de informações completas sobre a região; -4 se possui apenas informações parciais; -8 se as informações são vagas. Falha crítica pode resultar em colisão com um planeta ou estrela.

Genética

Neste cenário já é possível para terrestres especializar-se na perícia Engenharia Genética, que permite criar novas forma de vida, desde microorganismos a criaturas complexas como plantas e animais. Mesmo seres humanos podem ser alterados geneticamente; isso requer instalações adequadas, sem as quais é muito difícil ou impossível usar a perícia.

A perícia Genética também é utilizada na fabricação de clones; sejam próteses, sejam corpos para transplante de cérebro, sejam cérebros traktorianos.

Perícias com Línguas

Cada linguagem é uma perícia separada. Neste cenário, além das línguas terrestres, temos dois idiomas principais: o metaliano (única língua falada em Metalian), uma perícia Mental/Muito Difícil — podendo ser utilizada apenas com o uso de dispositivos eletrônicos para transformar ondas sonoras em ondas de rádio: e o traktoriano, ou *messiânico*, idioma bíblico utilizado na maioria das cidades-estado de Traktor, uma perícia Mental/Média.

Vale lembrar que o inverso é válido, e também outras combinações. O idioma metaliano é uma perícia Mental/Muito Difícil para traktorianos, e vice-versa.

Pilotagem

Além das especializações mostradas no Manual Básico, neste cenário temos ainda veículos aeroespaciais, veículos de contragravidade e diferentes tipos de espaçonaves. Nenhum personagem terrestre pode aprender a pilotar uma espaçonave sem as perícias Traje Pressurizado e Gravidade Zero, exceto no caso de uma nave tão avançada que dispense tais conhecimentos.

Construção de Espaçonaves

A partir de NT 9, com esta perícia também é possível projetar e construir naves estelares, mais rápidas que a luz; e também equipar bionaves com implantes, para torná-las tripuláveis e mais rápidas que a luz.

Xenobiologia

Esta é a perícia do estudo global de todas as formas de vida, nativas de um dos tipos planetários básicos. Escolha uma perícia:

Mundos de Pedra/Gelo: Mercúrio, Plutão, Metalian e a maioria das luas, asteróides e planetas pequenos ou sem atmosfera.

Mundos Terrestres: Terra, Traktor e todos os mundos habitáveis por terrestres.

Mundos de Atmosfera Hostil: Vênus, Titã e outros.

Gigantes Gasosos: Júpiter, Urano, Saturno e outros.

Vácuo Cósmico: Bionaves e outros habitantes do espaço.

Hiperespaço: Enguias-Laser e outros habitantes do Hiperespaço.

A xenobiologia também pode ser usada no lugar de outras perícias: Zoologia, Ecologia e Botânica têm valor pré-definido como Xenobiologia -3; Genética, Bioquímica e Fisiologia como Xenobiologia -4. Para obter informações detalhadas sobre formas de vida, consulte um especialista na perícia biológica apropriada. O Mestre pode atribuir penalidades para criaturas de mundos que diferem demais do padrão daquele tipo (traktorianos, por exemplo).

Xenologia

Esta perícia confere um conhecimento *básico* sobre as três raças — terrestres, metalianos e traktorianos —, bem como outras que existam na campanha e cuja existência seja conhecida.

Riqueza

Como na maioria dos cenários cyberpunk, a riqueza média na Terra é de $10.000. Dinheiro não é importante nesta época — a menos que o objetivo de seu personagem seja apenas ter uma vida confortável na Terra até que ela seja destruída! De nada adiantará toda a sua fortuna se ela não puder comprar um fuzil iônico (que não pode ser encontrado no mercado) ou subornar um metaliano (que não está nem aí para uma nota de mil dólares).

Neste cenário, para quem pretende ter papel ativo na guerra, o principal são as armas, armaduras e naves estelares — principalmente naves. São coisas inatingíveis para cidadãos comuns. As únicas maneiras de obtê-las é através de um Patrono, uma das muitas agências e corporações que desvendam a tecnologia extraterrestre; ou um Antecedente Incomum, alguma maneira de conseguir artefatos avançados. Se o personagem não possui nenhum deles, terá à sua disposição apenas dispositivos de Nível Tecnológico 8, e não 9, não importa quanto dinheiro tenha.

Claro, o GM pode mudar a natureza da campanha e permitir que a ciência avançada esteja disponível a alto preço no mercado negro, ou coisa parecida. Mas é preciso ter cuidado: desse jeito, como em ***GURPS Cyberpunk***, os jogadores podem criar personagens milionários e comprar montes de armas e implantes biônicos, em vez de pagar pontos por eles.

Reputação e Status

Reputação costuma ser importante em mundos cyberpunk, e também para aqueles embrenhados na Guerra. Sem uma boa reputação é muito difícil ser selecionado para missões importantes, ou ser reconhecido por seus feitos — seja por aliados ou inimigos.

Muito raramente um mesmo personagem terá uma única reputação. São pelo menos três — uma para terrestres, outra para metalianos e uma terceira para traktorianos. Mesmo em meio a indivíduos da mesma raça podem haver diferentes reações a um mesmo personagem: um comandante que tenha

ajudado um metaliano a fugir conquista uma boa reputação entre muitos metalianos, mas alguns podem achar que ele envergonhou ou interferiu na missão de um irmão.

Boa parte da população da Terra ainda não acredita que existam extraterrestres, mesmo com a vasta cobertura jornalística da Guerra Traktoriana. Vários fatores colaboram para essa descrença: o avanço da computação gráfica, tornando quase impossível diferenciar uma cena real de uma criada por computador; as antigas campanhas governamentais para esconder os extraterrestres do público e desacreditar os ufólogos; e, acima de tudo, a simples dificuldade dos seres humanos em aceitar grandes mudanças — no final do século XX, muitas pessoas ainda não acreditavam na ida do homem à Lua! Entre estas pessoas, os terrestre envolvidos na Guerra não gozam de muito prestígio: são vistos como farsantes e mentirosos.

Para personagens terrestres, Status é muito pouco valorizado. Importante apenas para corporativos (veja em ***GURPS Cyberpunk***, pág. 27)

Empregos

Cidadãos comuns, sem Patronos ou Antecedente Incomum, podem usar a Tabela de Empregos de ***GURPS Cyberpunk*** (pág. 28) para determinar seus salários. Personagens com acesso a empregos exóticos e altas tecnologias, por sua vez, devem usar a Tabela de empregos de ***GURPS Viagem Espacial.***

Magia e Psiquismo

"Você nunca deveria saber. É verdade que estive muito perto, muitas vezes, mas sempre tive cautela. Visitei-o enquanto dormia, sempre silenciosa, sempre invisível. Toquei-o, até. Mas nunca julguei que você perceberia. Li relatórios sobre a existência de terranos com certa sensitividade, mas como conceber que você era um deles?"

— Surpresa de uma metaliana ao descobrir poderes psíquicos no terrestre que espionava

O atual nível de mana na maioria das regiões da Terra é baixo (MB, pág. 147). A magia é tão difícil hoje em dia quanto era no século XX. Mas os terrestres estão redescobrindo a existência da magia, através da exploração de mundos onde os níveis de mana são altos; nestes locais um terrestre pode aprender magia. Ser um mago é um Antecedente Incomum de 200 pontos.

Poderes psíquicos são quase tão raros quanto a magia, seja em terrestres ou extraterrestres. Se o mestre vai permitir o uso de psiquismo na campanha, ele deve optar por qual versão de poderes psiônicos irá adotar — ***GURPS Básico*** ou ***Supers***. A diferença principal entre os dois é o poder. Se o efeito desejado são poderes psíquicos de grande força e alcance, as regras do ***GURPS Básico*** são mais adequadas, porque elas *dobram* cada nível adicional de poder. Por outro lado, se o mestre quiser poderes mais fracos, então é melhor usar o psiquismo de ***GURPS Supers***; com ele poderes de grande alcance estão disponíveis, mas a um custo em pontos muito mais elevado. Poderes psíquicos são um Antecedente Incomum de 100 pontos.

Magia, Psiquismo e Supers

Em uma campanha de ***GURPS Espada da Galáxia*** o GM não deveria aceitar PCs capazes de usar magia, psiquismo e superpoderes; apesar da elevada pontuação dos personagens, eles não são Supers — apenas dispõem de grandes vantagens tecnológicas.

Um PC de 500 pontos construído apenas com as regras de ***GURPS EdG*** estaria em inferioridade, se comparado a outro PC de 500 pontos feito com regras de ***GURPS Supers***. Se o GM permitir o uso de magia, psiquismo e superpoderes que não constam neste livro, eles deveriam ter um altíssimo custo em Antecedentes Incomuns: pelo menos 200 pontos, levando em conta que superpoderes sejam muito raros na campanha

(apenas os PCs e um ou outro grupo são Supers). Esse valor pode ser reajustado conforme explicado em ***GURPS Supers***, página 11.

Poderes psíquicos poderiam ser uma exceção — afinal, na ficção científica, a presença de poderes psíquicos é um pouco mais "acreditável" que magia ou superpoderes. Para uma campanha mais realista (ou, pelo menos, mais parecida com uma campanha de ficção científica), o GM poderia reduzir o custo em Antecedentes Incomuns dos poderes psíquicos para apenas 100 pontos.

O GM poderia considerar que alguns superpoderes mais "brandos" sejam de natureza psíquica, permitindo assim que custem 100 pontos de Antecedente Incomum, em vez de 200. Como exemplo disso temos o personagem Deadly Eye, na pág. XX: ele tem apenas Intuição e poderes sensorais (Visão de 360 Graus, Visão Umbrosa, Ver o Invisível), que podem ser vistos como uma forma de clarividência. Cada GM deve decidir quais poderes podem ser considerados psíquicos ou não.

Pontuação de Personagens Terrestres

Com sua inferioridade física e tecnológica, os terrestres estão em óbvia desvantagem na Guerra Traktoriana. Mesmo construídos com grande número de pontos, eles ainda serão mais fracos.

150 a 200 pontos: Este é o mínimo necessário para um PC terrestre, levando em conta que boa parte desses pontos serão gastos com um Patrono ou Antecedente Incomum. PCs com esta pontuação costumam participar de aventuras menores, que não exijam confronto direto com os alienígenas.

250 a 400 pontos: Com esta pontuação um grupo de PCs terrestres já pode enfrentar — talvez até derrotar! — um metaliano ou traktoriano, mas dificilmente um grupo deles.

500 pontos: Esta deveria ser a pontuação máxima para PCs terrestres. Personagens com este nível de poder serão quase Supers, mas sem nenhum "superpoder" verdadeiro; seus

pontos seriam gastos em biônicos, alta tecnologia, Patronos e outras vantagens. A maior parte dos membros do U.F.O.Team (veja nas colunas laterais, nas próximas páginas) está dentro desta categoria.

Terráqueo, Terrestre, Terrano e Humano

"Classificar alienígenas biocarbônicos como 'humanos' pode parecer absurdo à primeira vista. Mas, depois de décadas de exploração espacial, percebo que seria muita presunção reservar o gênero humano apenas para nós mesmos. Cenas cômicas tiveram lugar durante primeiros contatos entre nós e outros seres inteligentes, cada um alegando que o outro era alienígena. Por isso a palavra 'humano' é sabiamente evitada em relações diplomáticas com outros mundos, dando-se preferência à nacionalidade planetária. No espaço, não somos humanos. Somos metalianos.

"A quem fica reservada a humanidade, então? Os dicionários definem como humano qualquer indivíduo pertencente à espécie animal que apresenta o mais alto grau na escala evolutiva. Mas cada mundo tem sua própria espécie dominante. Como proceder? No caso do planeta Ganma-7, deveríamos chamar de humanos os protozoários gigantes que constituem sua forma de vida mais avançada?

"Evidente que não. Portanto, passamos a denominar como humanas apenas as criaturas com inteligência e habilidade manual suficientes para constituir uma civilização tecnológica. Não é necessário que exista uma civilização; apenas o potencial para uma."

— Especulações do Capitão Kursor Krion sobre humanidade

A denominação correta para um habitante da Terra é "terrestre", não "humano". Humano é qualquer indivíduo pertencente a uma espécie com inteligência e capacidade de manufatura, sendo estes os dois fatores principais para o desenvolvimento de uma civilização tecnológica.

Assim, terrestres, metalianos e traktorianos são todos humanos. Evidente que nem todos na Terra concordam com essa terminologia; continuam chamando a si mesmos de humanos e aos outros de extraterrestres ou aliens.

Já os extraterrestres referem-se a nós de várias maneiras. “Terráqueo” é um termo pejorativo, usado por quem não tem as pessoas da Terra em alta conta; “Terrestre” é uma designação neutra, adequada na maioria das situações; “Terrano” é um termo errado, porque a Terra não é uma nação unificada — mas alguns metalianos utilizam a palavra para demonstrar respeitosa polidez.

Estereótipos

Metalianos

“Eles são fascinantes, mas assustadores. Parecidos conosco em muita coisa, mas também diferentes demais.

“Isaac Asimov afirmava que a vida, como nós conhecemos, não poderia surgir em mundos sem água. Pelo que sabemos, metalianos não têm uma gota de água em seus corpos. Boa parte da comunidade científica da Terra acredita que eles são, na verdade, alguma forma de vida artificial criada por uma cultura avançada e esquecida. Os mais radicais nem mesmo acreditam que eles sejam seres vivos, embora apresentem constituição orgânica.

“Metalianos são apavorantes por sua força, sua resistência e o fanatismo com que protegem sua rainha-mãe. É muito fácil despertar sua paranóia. Vejam o que aconteceu com a Challenger, destruída por um comandante metaliano que acreditou estar assistindo ao 'início de nossa conquista do espaço'.

“No entanto, existe o outro lado. Eles lutam na Guerra para nos defender de Traktor, ainda que ninguém faça idéia do motivo. De que lado estão, afinal? Ainda é difícil dizer se eles merecem no temor ou gratidão.”

Traktorianos

"Os Traks são algo que podemos entender; robôs com cérebros vivos, orgânicos. Apesar disso, são frios e impessoais como computadores. Sabemos que não têm glândulas, e seus corpos mecânicos não transmitem as mesmas sensações que temos — mas a verdadeira razão permanece um mistério, pois nem mesmo conhecemos a origem de nossas próprias emoções.

"Apesar de sua sociedade tecnológica, os Traks parecem empenhados em algum tipo de cruzada santa; buscam algo chamado Código Matriz, alguma coisa prometida por um messias. Não sabemos o que é, mas parece que os metalianos o possuem.

"E o que dizer dos Infiltrados? Devemos odiá-los, uma vez que matam nossos semelhantes para habitar seus corpos? Eles merecem morrer? A mudança de corpo às vezes muda a personalidade do Infiltrado; ele experimenta novas emoções e sensações, valoriza sua nova carne, e não é raro que mude de lado na Guerra. Às vezes nem o próprio Infiltrado consegue dizer se ainda é traktoriano ou terrestre. Óbvio que devemos impedir o surgimento de novos Infiltrados, mas será correto exterminar aqueles que já existem?"

Antecedentes Incomuns: "Eu Tenho a Força!"

Estas são algumas idéias de Antecedentes Incomuns para que um personagem terrestre tenha acesso a poderes e equipamentos de NT 9, sem precisar de um Patrono. Todos eles custam 25 pontos, mas você pode reduzir drasticamente esse custo adotando um Segredo (MB, pág. A7). Afinal, o equipamento poderia ser "confiscado" por governos ou pelos extraterrestres. O valor do Segredo pode variar: -10 pontos (a tecnologia será tomada se descoberta), -20 pontos (prisão) ou -30 pontos (execução sumária).

Ei, Que Coisa é Esta? O personagem encontrou uma nave estelar acidentada, alienígena ou terrestre. Conseguiu aprender como ela e seus aparelhos funcionam, e talvez até

como reproduzir a tecnologia. Praticamente qualquer coisa poderia estar a bordo da nave: armas, armaduras, robôs...

Obrigado, Amiguinho! Um metaliano, traktoriano ou outro terrestre cedeu alguma tecnologia ao personagem. Pode ter sido alguém encontrado no passado — talvez o personagem tenha ajudado um náufrago extraterrestre, ou salvou a vida de um comandante do NORAD que resolveu “fechar os olhos” para a perda de seu equipamento. Um Aliado também poderia fornecer artefatos avançados.

Eureka! O personagem é um cientista e descobriu a ciência avançada por conta própria. Com as perícias e recursos adequados, ele pode construir qualquer veículo ou equipamento de NT 9. Como opção, este personagem poderia ser um Inventor de ***Supers***. Veja o capítulo Invenções na pág. 66 de ***GURPS Supers***.

E uma Garrafa de Rum! O personagem é um pirata de tecnologia, um espião autônomo que rouba projetos ou protótipos de grandes agências, para uso próprio ou comércio no mercado negro. A espionagem industrial é comum entre as agências, e por isso todas elas têm quase a mesma tecnologia de NT 9. Não é surpresa, portanto, que sempre exista trabalho para o pirata tecnológico.

Alexandre (250 pontos)

ST 12 (20 pontos)

DX 13 (30 pontos)

IQ 15 (60 pontos)

HT 13 (30 pontos)

Deslocamento: 6

Dano Básico: GDP 1D-2; Bal 1D

Vantagens e Desvantagens: Força de Vontade +1 (4 pontos); Atraente (5 pontos); Senso Espacial 3D (10 pontos); Patrono: Império Metaliano (70 pontos); Dever: Obediência ao Império Metaliano (-15 pontos); Inimigo: NORAD com 6 ou menos (-20 pontos)

Peculiaridade: Fã de Jornada nas Estrelas.

Perícias: Armas de Feixe: Lasers 18 (8 pontos); Astronomia 15 (4 pontos); Eletrônica 14 (2 pontos); Física 17 (8 pontos); Matemática 14 (2 pontos); Gravidade Zero 15 (8 pontos); Pilotagem: Ônibus Espacial 15 (8 pontos); Traje Pressurizado 20 (10 pontos); Traje de Combate 17 (0 pontos); Xenologia 13 (1 ponto); Condução: carros 14 (4 pontos); Português 15 (idioma nativo: 0 pontos); Inglês 14 (1 ponto); Metaliano 12 (1 ponto)

Nascido e criado na metrópole de São Paulo, Alexandre apaixonou-se cedo pela ficção científica e por Jornada nas Estrelas. Ter conhecido uma exploradora espacial quando criança apenas reforçou sua decisão: ser um astronauta.

Alexandre cresceu e, após muito estudo e empenho, conseguiu ser um dos astronautas brasileiros convidados pelo presidente Reagan para assistir à decolagem do ônibus espacial Challenger, na Flórida. Alex estava na sala de controle do Centro Espacial Kennedy quando a nave foi destruída. Testemunhou a comunicação dos metalianos, assumindo a autoria do atentado. Para evitar que o segredo fosse revelado, a Força Aérea manteve Alex prisioneiro até que este conseguiu escapar e voltar ao Brasil para reencontrar a irmã gêmea Stefanie. Juntos fizeram contato com os metalianos. Vistos por eles como amigos, foram salvos das autoridades terrestres e levados para Metalian.

Embora a presença de Alex seja proibida pelo Império no planeta Metalian, ele usa seu treinamento em astronáutica para tripular naves. Normalmente veste um traje de contragravidade e carrega uma pistola laser pesada; em situações de combate usa um Cibertraje fornecido pelo Império.

Sensei Stefanie (300 pontos)

ST 13 (30 pontos)

DX 18 (125 pontos)

IQ 12 (20 pontos)

HT 12 (20 pontos)

Deslocamento: 9.75

Dano Básico: GDP 1D; Bal 2D-2

Katana: Bal+1 corte; GDP+1 perfuração

Vantagens e Desvantagens: Força de Vontade +2 (8 pontos); Bonita (15 pontos); Reflexos em Combate (15 pontos); Patrono: Império Metaliano (70 pontos); Dever: Obediência ao Império Metaliano (-15 pontos); Honestidade (-10 pontos); Inimigo: NORAD com 6 ou menos (-20 pontos); Voto: conquistar a Espada da Galáxia (-10 pontos).

Peculiaridades: Fascinada por espadas; Trata seus alunos como crianças.

Perícias: Espada de Lâmina Larga: Katana 23 (32 pontos); Caratê 18 (4 pontos); Judô 18 (4 pontos); Pedagogia 12 (2 pontos); Corrida 14 (2 pontos); Primeiros Socorros 13 (2 pontos); Pontos de Pressão 12 (4 pontos); Português 12 (idioma nativo: 0 pontos); Inglês 11 (1 ponto); Japonês 12 (2 pontos); Metaliano 9 (1 ponto)

A vida da pequena Stefanie tomou rumos diferentes durante uma visita à fazenda do tio no interior de São Paulo, onde teve contato com uma exploradora espacial metaliana. Maravilhada com a visão da mulher-inseto prateada e sua Espada da Galáxia, a garotinha cresceu e tornou-se praticante de kendô, a arte marcial japonesa de luta com espadas. Aos trinta anos já era uma mestre, entre os primeiros do ranking, lecionando para crianças em uma academia em São Paulo.

Após a explosão da Challenger e o retorno de seu irmão gêmeo Alexandre, Stefanie suspeitou do retorno dos metalianos. Fez contato com eles e terminou ganhando sua confiança — e também a inimizade do NORAD. Levada para Metalian, hoje Stefanie ensina luta com espadas para soldados do Império.

Stefanie é a única alienígena cuja presença é permitida na Cidade Imperial. Dentre todos os terrestres, é aquela que

goza de maior prestígio na sociedade metaliana: é tolerada pelo Império e obedecida por seus alunos como uma líder.

Stefanie veste um traje de contragravidade e, sobre este, uma variação da armadura dos exploradores. Luta com katana ou espadas de madeira para treino: espera um dia merecer o direito de empunhar uma Espada da Galáxia.

Capitão Ninja (500 pontos)

ST 16 (80 pontos)

DX 18 (125 pontos)

IQ 16 (80 pontos)

HT 16 (80 pontos)

Deslocamento: 10

Dano Básico: GDP 1D+1; Bal 2D+2

Espadas Katana: 3D+5(10) perfuração; 4D+6(10) corte

Vantagens e Desvantagens: Ambidestria (10 pontos); Hierarquia Militar: Nível 4 (20 pontos); Hipoalgia (10 pontos); Imunidade (10 pontos); Patrono: U.F.O.Team (25 pontos); Prontidão +2 (10 pontos); Recuperação Alígera (5 pontos); Reflexos em Combate (15 pontos); Rijeza RD 1 (10 pontos); Aparência: Desagradável (devido à máscara: -5 pontos); Hábito Detestável: piadas infames, mesmo nos momentos mais críticos (-5 pontos); Maníaco-Depressivo (-20 pontos); Segredo: sua verdadeira identidade (-20 pontos).

Peculiaridades: Jamais tira a máscara; Coloca apelidos em todo mundo; Maníaco por videogame; Considera-se um “cara normal”; Sempre responde perguntas sobre seu passado com piadinhas. (“Recebi meus incríveis poderes quando fui mordido por um ninja radioativo!”)

Perícias: Acrobacia 19 (8 pontos); Arco 17 (2 pontos); Armas de Fogo 21 (2 pontos); Arremesso de Faca 18 (1 ponto); Arrombamento 16 (2 pontos); Caratê 20 (16 pontos); Corrida 14 (1 ponto); Escalada 17 (1 ponto); Estratégia: Espacial 14 (1 ponto); Faca 19 (2 pontos); Gravidade Zero 17 (1 ponto); Espadas de Lâmina Larga/Katana 19 (4 pontos); Espadas de

Duas Mãos 18 (2 pontos); Furtividade 19 (4 pontos); Judô 20 (16 pontos); Leitura Labial 15 (1 ponto); Motociclismo 18 (1 ponto); Natação 18 (1 ponto); Pára-quedismo 18 (1 ponto); Pilotagem: Jato Militar 17 (1 ponto); Sacar Rápido/Faca 19 (1 ponto); Sacar Rápido/Katana 19 (1 ponto); Salto 19 (2 pontos); Videogame 18 (passatempo: 3 pontos).

Oficial da Força Aérea dos EUA, seu nome verdadeiro e seu passado estão entre os segredos mais protegidos do Pentágono. O Capitão Ninja recebeu esse codinome devido a seu intenso treinamento em artes marciais — e também porque conserva o rosto coberto por uma máscara negra. Não é um ninja de verdade. Bem, provavelmente não...

Seus trajes são bem característicos, combinando peças de vestuário ninja com camuflagem militar. Sempre usa boné, variando desde a costumeira peça camuflada ao dos New York Yankees.

Na maior parte do tempo o Capitão Ninja parece um brincalhão despreocupado e irresponsável. Após algum tempo de convivência, contudo, é fácil notar seu lado depressivo: ele sente-se responsável pelas pessoas mantidas como cobaias no NORAD, vítimas de experiências, e é atacado pela culpa quando as coisas saem errado.

Além de líder da divisão U.F.O. Team, o Capitão às vezes atua como comandante do cruzador pesado U.S.S. Derringer. A posição do Capitão Ninja no NORAD é polêmica: ele quebra regras, desobedece ordens e muitas vezes age contra os interesses do comando — mas a Força Aérea pouco pode fazer contra ele, pois o Capitão guarda consigo segredos capazes de arruinar a carreira de metade dos oficiais do Pentágono. De qualquer forma, apesar de seus métodos exóticos, ele é um oficial eficiente e cumpre suas missões; o Pentágono prefere deixá-lo em paz, e o comando do NORAD que se vire.

Em mais de uma ocasião o Capitão Ninja foi dado como morto, apenas para surpreender todos retornando mais tarde. Ele costuma ser visto recebendo dano quando ele poderia ser evitado: ao que parece, faz isso como uma forma de autopunição quando deprimido.

O Capitão Ninja usa como armas principais um par de sofisticadas espadas katana de NT 9: uma katana normal causa dano igual a Bal+1 de corte (+2 se usada com as duas mãos) e GDP+1 de perfuração. Este par tem lâminas de qualidade super alta (dano +3), vibratórias (dano +1D) e com monofilamento (dano +1D; divide a RD por 10).

Ogresa (500 pontos)

ST 60 (20 pontos)

DX 16 (80 pontos)

IQ 13 (30 pontos)

HT 20 (60 pontos)

Deslocamento: 8

Dano Básico: GDP 7D-1; Bal 9D

Vantagens e Desvantagens: Patrono: U.F.O.Team (25 pontos); Reflexos em Combate (15 pontos); Força de Vontade +3 (12 pontos); Gula (-5 pontos); Excesso de Confiança (-10 pontos); Mau Humor (-10 pontos); Flashbacks (-10 pontos)

Metalização x4 (260 pontos): Força Multiplicada x5; HT +5; RD 20; Densidade Ampliada (+200 quilos, RD +4 contra contusão).

Peculiaridades: Usa seus antigos trajes de luta-livre; Aplica cascudos e tabefes em quem a desagrada; Prato favorito: hambúrgueres (de preferência MUITOS); Não bebe álcool; Olhos de cor metálica; Cabelos branco-prateados.

Perícias: Briga 20 (16 pontos); Controle da Respiração 11 (2 pontos); Dança 12 (2 pontos); Intimidação 14 (4 pontos); Luta Romana 18 (8 pontos); Primeiros Socorros 14 (1 ponto); Salto 16 (1 ponto)

Quando descobriu que tornar-se uma estrela da luta-livre era mais difícil do que parecia, a vida de Melissa Williams não parecia mais ter um objetivo.

No auge da depressão, ela recebeu do Departamento de Defesa dos EUA uma proposta para participar de uma

experiência de ampliação de força. Apenas não foi avisada de que seu código genético seria combinado com uma raça alienígena de homens-inseto metálicos...

Após progressivas sessões de Metalização, hoje Melissa mede exatos 2m de altura, pesa 260 quilos, tem cabelos prateados, olhos de cor metálica e é capaz de levantar mais de quatro toneladas. Ela gosta da grande força que recebeu, e sua mudança radical de aparência não a incomoda — mas ainda está aprendendo a lidar com suas novas lembraças não-humanas; parte dela é metaliana, parte de seu íntimo é agora algo que não conhece. Lembranças de uma vida distante, em um planeta distante, povoam seus sonhos e tomam sua mente em momentos críticos.

Killbite (250 pontos)

ST 16 (30 pontos)

DX 17 (45 pontos)

IQ 14 (45 pontos)

HT 15 (20 pontos)

Deslocamento: 8

Dano Básico: GDP 1D+1; Bal 2D+2

Vantagens e Desvantagens: Patrono: U.F.O.Team (25 pontos); Atraente (5 pontos); Talento p/ Matemática (10 pontos); Voz Melodiosa (10 pontos); Impulsividade (-10 pontos); Juventude -2 (16 anos: -4 pontos); Vontade Fraca -3 (-24 pontos)

Vampirismo (55 pontos): ST +3, DX +3, HT +3, Idade Imutável, Respiração Desnecessária, Dependência Diária (Sangue), Albinismo.

Peculiaridades: Mancha no rosto, atravessando o olho; Gosta de brincos, “piercings” e camisetas com bichinhos; Chama o Capitão Ninja de “Captain”.

Perícias: Briga 17 (1 ponto); Canto 18 (1 ponto); Condução: Carros 16 (1 ponto); Criptografia 15 (1 ponto); Dança 17 (2 pontos); Furtividade 17 (2 pontos); Instrumento Musical:

Guitarra 16 (8 pontos); Operação de Computadores 19 (10 pontos); Hacking de Computador 17 (8 pontos); Operação de Equipamentos Eletrônicos 19 (12 pontos).

Tatjana Bennet era apenas uma estudante colegial, guitarrista e vocalista de uma pequena banda de Rock nas horas vagas. Um dia, atacada durante um show em uma danceteria, contraiu o câncer vampírico: quando dominada pela sede de sangue, não foi capaz de refrear os impulsos que a dominaram. Suas primeiras vítimas foram os amigos da banda, no camarim. Baleada por policiais, foi parar em um necrotério. Ali foi descoberta pelo Capitão Ninja e levada à base do NORAD, sob o pretexto de que "uma cura seria pesquisada". A verdade é que está sendo treinada como agente da unidade especial U.F.O. Team.

Embora mostre modos alegres e descontraídos, Tatjana ainda não consegue aceitar que nunca terá uma vida normal. São constantes suas tentativas de fuga, sempre buscando abandonar o U.F.O Team — e sempre sendo detida, pois sua doença é perigosa demais para arriscar uma epidemia. A amizade recente com a doutora Abigail Days tem ajudado a reduzir sua frustração.

Gladiadora (500 pontos)

ST 24 (20 pontos)

DX 15 (60 pontos)

IQ 16 (80 pontos)

HT 15 (60 pontos)

Deslocamento: 7

Dano Básico: GDP 2D+1; Bal 4D+2

Garras: 2D+3 corte; 4D+4 perfuração

Vantagens e Desvantagens: Patrono: U.F.O.Team (25 pontos); Bom Senso (10 pontos); Bonita (15 pontos); Carisma +3 (15 pontos); Memória Eidética (30 pontos); Aliado: Metaliano com 9 ou menos (60 pontos); Timidez/Luxúria (-15 pontos); Sadismo/Pacifismo: Incapaz de Matar (-15 pontos).

Bioarmadura: Arthroderma gladius (110 pontos): Força Multiplicada x2; DP 1; RD 10; Garras (GDP+2/Bal+2); Noção do Perigo; Respiração Desnecessária; Mudança Descontrolada; Desdobramento de Personalidade.

Peculiaridades: Gosta de crianças; Trata Killbite como uma filha; Tenta descobrir mais sobre o Capitão Ninja e seu passado.

Perícias: Botânica 18 (4 pontos); Caratê 16 (16 pontos); Cirurgia 19 (0 pontos); Condução: Carros 14 (1 ponto); Diagnose 20 (0 pontos); Medicina 24 (10 pontos); Natação 16 (2 pontos); Operação de Equipamentos Eletrônicos 16 (1 ponto); Pedagogia 16 (1 ponto); Primeiros Socorros 24 (0 pontos); Veterinária 19 (0 pontos); Xenobiologia: mundos terrestres 19 (4 pontos); mundos de pedra/gelo 17 (2 pontos), mundos gasosos 16 (1 ponto); mundos de atmosfera hostil 16 (1 ponto); vácuo cósmico 16 (1 ponto); Zoologia 18 (4 pontos).

A vida da cirurgiã Abigail Days era normal. Casada, mãe de dois filhos, clinicava em um hospital de Colorado Springs. Certa tarde, durante uma emergência, foi atacada por uma jovem vítima de vampirismo chamada Tatjana Bennet; sob suspeita de contágio, foi levada para a base subterrânea do NORAD — onde teve contato com uma bioarmadura simbionte. Tornou-se portadora da espécie *Arthroderma gladius* (pág. XX, coluna lateral), e mantida na base para fins de pesquisa.

Desde o início da simbiose, Abigail vem enfrentando problemas de dupla personalidade. Normalmente cheia de paz e bondade, de um momento para outro torna-se sedutora e um tanto cruel. As mudanças não ocorrem apenas durante a ativação da bioarmadura — mesmo em sua forma humana ela experimenta tais desdobramentos. Sua face sádica às vezes deseja castigar o Capitão Ninja, aquele que ela acredita ser responsável por sua degraça. Por outro lado, seu lado materno levou-a a gostar da jovem Tatjana; ela aparenta quase a mesma idade da filha mais velha de Abigail.

O marido e filhos de Abigail foram noticiados pela Força Aérea de que ela morreu em um acidente. Ela sente saudades

de casa, mas a esposa e mãe que sempre foi não existem mais. Ainda não sabe ao certo que tipo de criatura tornou-se, e não pretende expor sua família a nenhum perigo até descobrir se é seguro.

Pouco após sua chegada à base do NORAD, Abigail ajudou a libertar um metaliano prisioneiro, conquistando sua amizade e gratidão. Com sorte, ela pode fazer contato com ele através de seu telefone celular e pedir ajuda.

Deadly Eye (500 pontos)

ST 13 (30 pontos)

DX 17 (100 pontos)

IQ 15 (60 pontos)

HT 12 (20 pontos)

Deslocamento: 7

Dano Básico: GDP 1D; Bal 2D-1

Vantagens e Desvantagens: Patrono: NORAD (40 pontos); Ambidestria (10 pontos); Antecedente Incomum: Psiônico (100 pontos); Aparência: Elegante (15 pontos); Reflexos em Combate (15 pontos); Ciber-rejeição (-10 pontos); Gene-rejeição (-10 pontos); Segredo (-10 pontos); Zarolho (0 pontos: veja abaixo)

Peculiaridades: Fumante; Usa ternos elegantes e confortáveis; Não perde uma chance de criticar as roupas exóticas de seus colegas; Finge ser amnésico.

Perícias: Arremesso de Faca 22 (24 pontos); Arrombamento 17 (4 pontos); Armas de Feixe: Lasers 24 (40 pontos), outras 20 (0 pontos); Armas de Fogo 24 (40 pontos); Boemia 14 (8 pontos); Condução: Carros 17 (2 pontos); Dissimulação 15 (2 pontos); Furtividade 18 (4 pontos); Motociclismo 17 (4 pontos), Sacar Rápido/Faca 21 (8 pontos); Sacar Rápido/Pistola 21 (8 pontos)

Poderes Psíquicos (80 pontos): Intuição (15 pontos); Visão de 360 Graus (25 pontos); Visão Umbrosa (25 pontos); Ver o Invisível (15 pontos)

Conhecido no submundo por sua pontaria sobrenatural, o caçador de recompensas Jeffrey Willinquist era famoso por ser capaz de tiros perfeitos mesmo na escuridão, neblina, através de portas ou paredes. Fazia serviços ocasionais para o Tio Sam, cuidando para que segredos extraterrestres não caíssem em mãos erradas.

Certa vez, contratado para perseguir um metaliano acuado, descobriu da pior maneira que os disparos de suas pistolas laser eram refletidos de volta: como resultado, perdeu a vista esquerda. Uma vez que seu corpo não produz clones e também rejeita implantes cibernéticos, nunca foi possível para Jeffrey substituir o olho arruinado.

Ao contrário do que se esperava, contudo, a perda do olho não prejudicou em nada a pontaria de Jeffrey (ele não recebe pontos pela desvantagem Zarolho). Deadly Eye possui uma forma limitada de clarividência — ele consegue ver na escuridão total, detectar coisas invisíveis e parece ter “olhos atrás da cabeça”.

Jeffrey não é um prisioneiro do NORAD, como outros membros do U.F.O. Team (ele não está sujeito ao Dever Involuntário dos demais membros da equipe). Deadly Eye faz parte do grupo por razões pessoais, que recusa-se a revelar (embora muitos acreditem que ele deseje vingança contra os metalianos).

Nota: as vantagens Visão de 360 Graus, Visão Umbrosa e Ver o Invisível pertencem originalmente a ***GURPS Supers***, mas aqui são explicadas como uma forma de clarividência; portanto, com permissão do GM, seu custo em Antecedente Incomum corresponde a poderes psíquicos (100 pontos), e não superpoderes (200 pontos).

Brightsword, o Caçador de Metalianos (750 pontos)

ST 10/30 (0 pontos)

DX 14 (60 pontos)

IQ 12 (20 pontos)

HT 20 (60 pontos)

Deslocamento: 11

Vantagens e Desvantagens: Ambidestria (10 pontos); Antecedente Incomum: Super (200 pontos); Aparência: Bonito (15 pontos); Prontidão +2 (10 pontos); Absorção 12 (não funciona contra energia iônica -20%; 116 pontos); Fantasia: metalianos e traktorianos são a mesma coisa (-5 pontos); Fúria (-15 pontos); Obsessão: exterminar todos os extraterrestres (-15 pontos); Hábito Detestável: violento (-10 pontos); Temeridade (no limite; -15 pontos); Inimigo: NORAD com 9 ou menos (-40 pontos)

Metalização x2 (130 pontos): Força Multiplicada x3; HT +3; RD 10; Densidade Ampliada (+100 quilos, RD +2 contra contusão)

Espadas Elétricas (180 pontos): NH 22 (8); Instantâneas (+20%), Fogo Contínuo (+40%), Perfurante de Armadura x2 (+100%), Corte (+30%), Perfuração (+50%), Atordoamento (+10%), Não Atinge Quem Usa (+20%), Alcance Reduzido x6 (-60%), Afeta Área (+50%), Ligado Somente a Todo Vapor (-10%), Sem Projeção (-10%) e Custo em Fadiga x3 (-30%; 6 pontos de Fadiga).

Visor (9 pontos): Vê o invisível e tem infravisão; quebrável (RD 15, PVs 75, -15%); pode ser roubado (DX; - 30%), único (-20%).

Peculiaridades: Chama o Capitão Ninja de “Capitão Palhaço” ou “Jiraya”; Se recusa a atacar Ogress e Killbite; Sempre carrega uma arma (para ter disponível um ataque à distância); Odeia praia e detesta nadar; Cabelos branco-prateados; Olhos azuis-cobalto.

Perícias: Acrobacia 14 (4 pontos); Armas de Feixe: Elétricas 17 (2 pontos); Armas de Fogo: Pistolas 17 (2 pontos); Arrombamento 12 (2 pontos); Artilharia: Helicópteros 14 (2 pontos); Briga 17 (8 pontos); Condução: Carros 14 (2 pontos); Corrida 17 (1 ponto); Escalada 13 (1 ponto); Fotografia 10 (1/2 ponto); Fuga 13 (2 pontos); Furtividade 13 (1 ponto); Intimidação 13 (4 pontos); Manha 12 (2 pontos); Motociclismo 15 (2 pontos), Natação 10 (2 pontos); Operação

de Computadores 14 (4 pontos); Pilotagem: Helicópteros 14 (2 pontos); Saltos 13 (1/2 ponto); Tática 11 (2 pontos)

O pequeno Alex Smith nem sempre teve cabelos prateados e olhos azuis-cobalto. Ele era uma criança normal, filho de um brilhante cientista militar — o professor Alan Smith, criador do processo de metalização. Pressionado por seus superiores, o professor testou o processo no próprio filho: ainda com sete anos, Alex tornou-se o primeiro meio-metaliano do mundo. Infelizmente, seu pai não viveu para ver os resultados de sua pesquisa; o professor foi morto mais tarde por alienígenas.

Acolhido pela Força Aérea, Alex cresceu três vezes mais forte e cem quilos mais pesado que um terrestre normal. Mais tarde descobriu que foi vítima de um processo ainda em fase de testes, manifestando numerosos efeitos colaterais: o material genético utilizado para a análise pertencia a um metaliano especial, capaz de emitir cargas elétricas (veja a vantagem Corpo Eletrificado para metalianos). Assim, além dos efeitos normais, Alex também era capaz de projetar faíscas medindo até 1m — que ele passou a chamar de "espadas elétricas". Alex também pode, dentro de certos limites, absorver energia (incluindo cinética). Com a morte do professor Alan, não foi possível para a Força Aérea reproduzir as habilidades exclusivas de Alex em outros meio-metalianos.

Anos mais tarde, já adolescente, Alex entendeu sua condição de cobaia e tentou fugir. Capturado pelo NORAD, precisou decidir entre juntar-se à divisão U.F.O.Team ou ser perseguido pelo resto da vida. Escolheu a segunda opção: juntamente com um pequeno grupo de outros prisioneiros, fugiu do NORAD e hoje percorre o país disposto a exterminar as criaturas que mataram seu pai.

Durante a fuga do NORAD, Alex conseguiu roubar o único protótipo de um visor especial desenhado para ver metalianos em sua forma invisível.

Nota: Brightsword é um personagem construído com regras de ***GURPS Supers***, sendo indicado apenas para campanhas com este suplemento.

Nickie (900 pontos)

ST 72 (20 pontos)

DX 14 (45 pontos)

IQ 14 (45 pontos)

HT 11 (10 pontos)

Deslocamento: 6 (48 em vôo)

Dano Básico: GDP 8D+1; Bal 10D+1

Vantagens e Desvantagens: Aparência: Muito Bonita (25 pontos); Antecedente Incomum: Nanometal (25 pontos); Sadismo (-15 pontos); Vontade Fraca -2 (-16 pontos); Votos: encontrar seu bebê (-10 pontos) e vingar-se do Capitão Ninja (-15 pontos).

Nanometal (740 pontos): Imunidade; Imunidade a Veneno; Longevidade; Força Multiplicada x6; DP 4; RD 30; Armamento; Asas; Supervôo 2; Regeneração; Recuperação Física (1 PV por minuto).

Peculiaridades: Ruiva, mas de olhos azuis; Gosta de desenhar; Jogadora de RPG.

Perícias: Artista 12 (1 ponto); Botânica 14 (4 pontos); Briga 16 (4 pontos); Ecologia 14 (4 pontos); Escultura 15 (4 pontos); Genética 13 (4 pontos); Vôo 18 (24 pontos); Zoologia 14 (4 pontos).

Exceto pela beleza muito acima da média, Nicole Margot era uma universitária normal. Cursava biologia quando recebeu a visita de um militar mascarado conhecido apenas como Tenente Ninja; seguindo a pista de uma possível abdução alienígena, ele foi encarregado de proteger a jovem. A situação tensa aproximou ambos, que tiveram um rápido interlúdio romântico. Infelizmente, o Tenente não foi capaz de derrotar um metaliano que veio capturar Nicole pouco depois...

Levada para um laboratório secreto, Nickie foi vítima de horríveis experimentos e testes. Após quatro anos de amarras, agulhas e choques elétricos, já completamente

insana, foi devolvida à Terra. Nickie não tem lembranças totais do que aconteceu, mas uma memória a apavora: ela acredita que, durante o prolongado cativeiro, ficou grávida e teve um filho. E tem certeza absoluta que o Tenente Ninja é o pai!

Nickie descobriu também seu corpo carregado com nanometal. Ela não sabe porque recebeu tais poderes, mas pretende usá-los para recuperar seu filho e matar aquele que falhou em protegê-la: aquele maldito tenente, hoje Capitão Ninja!

Parte 2 • Metalianos

Busca Incessante

Meu ofício como explorador espacial conduziu-me a um quadrante inexplorado da galáxia, onde havia um sistema planetário ainda desconhecido. Não que sistemas desconhecidos sejam novidade: calcula-se que a Mãe Galáxia carregue em seu seio perto de 270 bilhões de sistemas planetários. Cada sistema pode conter entre 1 e 10 planetas ou mais, e cada um deles, por sua vez, pode apresentar até 20 luas. Bastam poucos cálculos para deduzir que o mapeamento total da galáxia ainda é um sonho longínquo.

Mas meu interesse ali era bem mais imediato: o computador de bordo acusava boas chances de se encontrar naquele quadrante planetas metálicos. Um mundo metálico, como se sabe, é um planeta com densidade de 7.2 ou mais em relação à água. São muito raros: desde o início da exploração espacial metaliana, apenas 19 deles foram catalogados. E, dentre eles, o único que contém vida nativa é Metalian — nosso próprio planeta-capital.

Nunca encontramos, portanto, pessoas como nós. Nunca encontramos formas de vida biometálica fora de nosso próprio mundo (exceto pelas misteriosas bionaves, mas isso é

uma outra história). Daí vem nossa busca ferrenha por planetas metálicos em particular.

— Trecho do diário de bordo de um explorador espacial metaliano, em tempos de paz

Mundo Metálico

— Sagrado Código Matriz, eu já havia me esquecido de como aqui era lindo!

Aquele terraço do palácio estava a pelo menos três quilômetros de altitude, e proporcionava uma visão espetacular da Cidade Imperial e seus magníficos edifícios. O céu era uma aurora de cortinas luminosas azuis, verdes, vermelhas e douradas, que tocavam uma vibração repousante.

A xenobióloga estava encantada, com um alegre rosa pulsando no peito.

— Eu adoraria saber porque o céu é assim.

— Não tem mistério nenhum. Nosso sol, como qualquer outra estrela, joga no espaço trocentas partículas provindas da quebra de átomos: elétrons, prótons e núcleos de átomos avulsos. Elas são expelidas pelo sol a velocidades altíssimas e atuam como uma espécie de vento, sendo por isso chamadas "vento solar". Nosso planeta é de constituição metálica, com um campo magnético forte à beça, que atrai verdadeiras cataratas dessas partículas. Elas excitam eletricamente certos átomos do ar e os fazem emitir luz.

— Doutora Dryania e Capitão Daion Dairax, jogando conversa fora

Metalian é um tipo raro de planeta, um mundo metálico. Sua densidade é de 7,2 em relação à água (a Terra tem densidade 5,5; um planeta de ferro puro teria densidade 8,0). Apresenta superfície basicamente rochosa, mas metais e minerais raros

são abundantes. A atmosfera é muito rarefeita, quase beirando o vácuo. Não apresenta água, exceto sob forma de gelo nas calotas polares. A ausência de forças erosivas, bem como os freqüentes terremotos e erupções vulcânicas, provocam o surgimento de cordilheiras e abismos de proporções titânicas.

A natureza metálica do planeta gera um forte campo magnético, que captura partículas provindas da quebra de átomos, irradiadas pelo sol. Essas partículas excitam certos átomos do ar, fazendo com que emitam luz. O resultado é que Metalian inteiro funciona como uma imensa lâmpada fluorescente, iluminando todo o planeta com céus luminosos e coloridos. Com exceção de certas regiões ou em determinadas épocas do ano, nunca anoitece em Metalian — motivo pelo qual os metalianos têm medo do escuro.

A gravidade de Metalian é quase duas vezes e meia maior que a da Terra (2,4 G). Embora distante de seu sol, é um mundo quente, comparável ao deserto do Saara — devido ao calor gerado pela radioatividade interna.

O Sistema Sott

Sott é uma estrela sub-gigante laranja (K IV), muito semelhante ao nosso Sol. Situada perto do centro galáctico, mas do lado oposto ao nosso, está além do alcance de qualquer instrumento astronômico; é impossível observá-la diretamente da Terra, mesmo com os mais potentes telescópios. Metalian faz parte de um sistema de dez planetas que orbitam a estrela Sott.

A seguir temos os dados astronômicos do sistema Sott e do planeta Metalian, todos compatíveis com ***GURPS Viagem Espacial***.

Estrela Sott - Subgigante Laranja

Massa Estelar: 4.6

Biozona: 4.0 - 5.9 UA*

Raio Estelar: 0.0
Probabilidade de Planetas: 3-16 em 3d6
Modificador de Vida: -5

Sistema Sott - Órbitas
1ª) 0.4 UA, planeta quente rochoso
2ª) 0.7 UA, planeta quente rochoso
3ª) 1.0 UA, planeta estufa hostil
4ª) 1.6 UA, cinturão de asteróides
5ª) 2.8 UA, planeta estufa hostil
6ª) 5.2 UA, planeta terrestre
7ª) 10.0 UA, gigante gasoso grande
8ª) 19.6 UA, planeta terrestre
9ª) 38.8 UA, Metalian
10ª) 77.2 UA, gigante gasoso médio
11ª) 154.0 UA, planeta rochoso gelado

Metalian - Ficha Planetária
Diâmetro: 22.654 km
Gravidade: 2.4 G
Densidade: 7.5
Tipo: rochoso
Composição: metálica
Terreno: montanhoso/vulcânico

Distância Orbital: 38.8 UA
Rotação: 25 horas terrestres
Revolução: 113 anos terrestres
Satélites: 3(4)

Atmosfera

Pressão: 0.2 (muito rarefeita)

Tipo e Composição: reduzida

Clima: quente

As Quatro Luas

Todas as luas são desprovidas de água ou atmosfera, e têm gravidade muito baixa. Seu movimento de rotação é igual ao de translação: uma de suas faces está sempre voltada para Metalian, e a outra não.

Predakonn: Satélite de tamanho médio, tem quase o mesmo tamanho e gravidade da Lua terrestre (apenas 7% da gravidade de Metalian). É a maior e mais importante lua de Metalian, centro de todas as atividades proibidas no planeta, como certas pesquisas pioneiras. Predakonn também funciona como espaçoporto: como grandes naves estelares são proibidas de se aproximar de Metalian, quase todos os embarques e desembarques são feitos em Predakonn, onde transportes menores chegam e partem para o planeta capital.

Silvar: A segunda maior lua de Metalian tem apenas 10% do tamanho da Terra (quase as mesmas dimensões de Ceres, o maior asteróide de nosso sistema solar). Silvar é rochosa, árida e vulgar em todos os sentidos, exceto por uma peculiaridade: uma de suas faces (aquela que está sempre voltada para o lado oposto de Metalian) possui um baixo nível de mana, tornando a magia possível naquele local.

Randarion: Apenas um pouco menor que Silvar, esta lua é sagrada para os metalianos: dizem suas lendas que o lugar é uma arena, um teste para a bravura e lealdade daqueles que ali se aventuram. Uns acreditam que Randarion é cheio de perigos, outros dizem que é pleno de prazeres. Poucos voltaram para contar o que viram, trazendo apenas relatos insanos...

Kursorion: A quarta lua é única em todos os aspectos: seu nome é uma homenagem ao herói Kursor Krion, que lutou sozinho contra a ameaça dos terrestres e depois sacrificou a vida para salvá-los. Kursorion tem apenas 5% do tamanho da Terra, o mesmo tamanho de Fobos (uma das duas luas de Marte).

Kursorion não é uma lua verdadeira, mas sim um planetóide artificial: uma imensa estação de combate, planejada para ser a última linha de defesa metaliana. Sua construção teve início há décadas, mas com o início da Guerra as obras foram aceleradas: Kursorion pode estar operacional a qualquer momento.

Vida Biometálica

Quem poderia imaginar? Quem poderia supor que aquele animal, nativo dos mares incandescentes de Sottan-1, conservasse sob sua casca tão grande quantidade de água? E por quê?

A resposta era o carbono: a maior parte das formas de vida encontradas em outros planetas tinha sua química baseada em longas cadeias carbônicas, muito mais complexas do que as existentes na natureza. Contudo, para formar tais cadeias, o átomo de carbono necessitava da abundância de um líquido polar. Esse líquido podia ser ácido sulfídrico, amoníaco ou água — sendo este último o mais adequado dos três.

Tinha lógica. Supondo que a vida surge ao acaso, através de ligações eventuais de moléculas, então o meio mais favorável para que isso aconteça são os líquidos. Nos líquidos os átomos estão continuamente reagindo uns com os outros. Um dia, depois de milhões de anos de combinações, é inevitável que apareça aquela rara molécula que irá evoluir até o estágio de criatura viva.

Gases? Bem, a Frota Exploratória ainda não havia descoberto nenhuma forma de vida gasosa. Também fazia sentido. Nos gases os átomos estão espalhados demais, não formam ligações estáveis — e, portanto, não podem produzir as moléculas complexas necessárias à formação dos seres vivos.

E quanto aos sólidos? Nos sólidos ocorre exatamente o contrário: as moléculas estão firmes demais, muito presas em seus lugares, e não podem se combinar com tanta freqüência quanto acontece nos líquidos. Estatisticamente, seria muito remota a possibilidade do surgimento de vida em matéria sólida. Remota ao extremo. Uma chance em zilhões de zilhões.

Mas não era impossível.

Metalian era a prova disso.

— Uma exceção — disse Dryania, os olhos fixos na imagem de células recheadas de água. — Somos silício, prata e alumínio, e os outros seres viventes são água. Em contato com nossos tecidos a água é um veneno mortal, e nos outros planetas ela é ingrediente fundamental na manutenção da vida. Não acha que isso nos torna... aberrações?

— Especulações da Doutora Dryania, xenobióloga

A vida no planeta Terra surgiu na água, um meio líquido, que favorece a velocidade das reações químicas. Esse meio aumenta as chances de que as moléculas combinem-se ao acaso, até atingirem a forma adequada para criar aminoácidos. Com os sólidos isso não ocorre com tanta facilidade, uma vez que as moléculas estão muito “presas” em seus lugares; não acontecem tantas reações, e as chances de surgimento de moléculas orgânicas são muito menores. Infinitamente menores. Mas não impossíveis, como prova a existência dos metalianos.

Metalianos são formas de vida “biometálica”. Biometal, “metal vivo”, é exatamente isso: polímeros metálicos muito complexos, que atingem constituição orgânica, mas sem a presença de água — o que confere aos tecidos força e resistência muito superiores. Criaturas biometálicas têm altas porcentagens de prata (na pele), titânio (nos ossos), silício e alumínio (nos músculos e órgãos), além de alguns

elementos radioativos como urânio e cobalto. Nada menos potente que uma bazuca tem chance de ferir um metaliano.

Metalianos adultos não precisam alimentar-se (pelo menos não durante longos anos). Dentro de seu abdome há um órgão em forma de rosca, do tamanho aproximado de um prato, chamado por eles de “estômago” — mas que nem se aproxima da bolsa digestiva que temos em nossos ventres. O aparelho em questão é um minúsculo acelerador de partículas, que cria pequenas quantidades de antiprótons, as partículas de que é feita a antimatéria. A energia fornecida pela reação matéria/antimatéria faz funcionar o organismo. Esse órgão, quando lesado sob certas condições, pode explodir com força suficiente para destruir um grande edifício. Metalianos acuados podem enterrar suas espadas ou lanças no próprio ventre para provocar a explosão; chamam a isso Sacrifício de Antimatéria.

Um metaliano poderia teoricamente viver para sempre, mas não é bem assim que acontece. Eles possuem no lado esquerdo do peito uma pilha atômica, um órgão com aspecto de rocha cristalina, que pulsa com luz rosada como se fosse um coração (fortes emoções afetivas fazem com que essa luz aumente, a ponto de poder ser vista sob a pele). Esse coração processa a energia gerada pelo estômago: embora não existam vasos sanguíneos que possam entupir, uma interrupção nesse fluxo de energia vai infartar um metaliano da mesma forma que um terrestre. Esse “ataque cardíaco” pode ser causado por idade avançada, doenças, emoções fortes ou o disparo de certas armas elétricas.

Metalianos não respiram, e são resistentes ao vácuo. Não dispõem de audição, olfato ou paladar, mas podem usar pequenos dispositivos que desempenhem essas funções. Sua forma natural de comunicação é o rádio: eles podem falar entre si por grandes distâncias (um poder muitas vezes confundido com telepatia), assim como captar e interferir em transmissões de rádio e TV sem o uso de aparelhos. Alguns indivíduos são capazes de gerar um campo magnético que funciona como um radar de curto alcance, como fazem certas espécies de peixes da Terra.

Sua pele prateada é quente e macia ao toque, lembrando couro de golfinho. Além da função isolante normal, a pele metaliana serve para colher luz, natural ou artificial — um complemento necessário a seu metabolismo; metalianos privados de luz por mais de 25 horas entram em hibernação até que sejam iluminados novamente. A pele espelhada é também capaz de refratar energias prejudicias, podendo refletir até mesmo raios laser.

Além da dependência de luz, as mais significativas fraquezas do metalianos são: a vulnerabilidade à água, que comporta-se como veneno letal quando penetra em seus tecidos; e a sensibilidade ao oxigênio, que oxida a prata em suas peles e provoca envelhecimento precoce. Metalianos vivem em média três vezes mais que pessoas da Terra, mas em nossa atmosfera sua longevidade é quase igual à nossa.

Império

— Queira falar-nos sobre sua sociedade.

— Se comparado com o planeta de vocês, Metalian é bem menos povoado. Nossa população total é de pouco mais de dezessete milhões de habitantes, concentrada em uma única cidade-colônia. Muito natural, já que temos uma taxa de natalidade reduzida. O sistema de governo é a matriarquia, exercido por nossa Imperatriz.

— Uma mulher governa seu mundo? — disse Gládio, abismado.

— Sei que isso deve lhes parecer bizarro, já que aqui as mulheres são consideradas uma anomalia genética. Mas deixem-me explicar: os metalianos se originaram de uma raça de insetos sociais, onde uma rainha devia gerar os filhos de toda a colônia. Atualmente o processo é mais indireto, mas nossa Imperatriz continua sendo a principal responsável pela manutenção de nossa espécie. Assim, que governante seria mais adequado que nossa própria mãe?

— Capitão Kursor Krion em reunião com traktorianos, explicando sobre sua sociedade, apenas para arrepender-se minutos depois

O Império Metaliano é comandado por uma Imperatriz, conhecida apenas como Primária. Dizem as lendas que a Imperatriz tem sido a mesma desde milênios atrás, quando os metalianos não tinham mente própria — mas não há qualquer explicação para sua longevidade. Por vezes a Imperatriz age como uma mãe superprotetora, refreando os recentes impulsos aventureiros de seus filhos: decretos imperiais limitam ou proíbem o desenvolvimento de novas tecnologias e a exploração de mundos perigosos. Por esse motivo a evolução tecnológica de Metalian é muito lenta, e só atingiu seu estágio atual devido à passagem de muitos milênios. Apesar disso, a Imperariz é querida e amada por cada cidadão do Império.

A população de Metalian perfaz cerca de dezessete milhões de habitantes, todos concentrados em uma única cidade-colônia. As mulheres são ligeiramente mais numerosas: 57% do total. Apesar de tratar-se de sociedade matriarcal, as mulheres não exercem sobre os homens qualquer autoridade especial — mas estes, por instinto, são impelidos a servi-las e protegê-las. Metalianos fazem sexo (de forma que ainda desconhecemos, já que não apresentam órgãos genitais) apenas como forma de prazer. Não existe entre eles reprodução sexuada. Apenas as incubadoras, uma casta especial de mulheres, são capazes de gerar filhos.

Patrono: Império Metaliano

Praticamente qualquer metaliano já nasce tendo o Império como Patrono. Dentro dos limites do razoável, o Império irá fornecer qualquer equipamento de que o indivíduo necessite para desempenhar sua função. O Império atende a qualquer pedido de arma ou equipamento — desde que acompanhado por uma explicação razoável, que será analisada por especialistas. Em geral não será concedido nenhum

equipamento inadequado (nada de armas para cientistas ou naves estelares para engenheiros-médicos).

Um metaliano pode “enganar” o Império com um teste de Dissimulação -6 ou Lábia -8, conseguindo assim aparelhagem desnecessária para seu trabalho, apenas para uso particular. Observe que esse tipo de trapaça é uma violação do Senso do Dever metaliano. Perceba também que um metaliano SEMPRE terá um Senso do Dever para com seu Império, mesmo que não possa contar com ele como Patrono.

Para metalianos, o valor do Império como Patrono é de 40 pontos (quantidade de bens incalculável; fornece equipamento de valor maior que os recursos iniciais). Na Cidade Imperial, a freqüência de participação do Patrono será máxima (15 ou menos; 120 pontos); em qualquer outro ponto de Metalian, incluindo as luas, pode variar (80 pontos para 12 ou menos; 40 pontos para 9 ou menos); fora de Metalian, aparece apenas esporadicamente (6 ou menos; 20 pontos).

Metalianos que estejam muito além do alcance do Império, como os exploradores espaciais, não podem tê-lo como Patrono. O mesmo vale para aqueles que agem fora do sistema, desobedecendo ou ignorando ordens imperiais. Estes talvez sejam até perseguidos e caçados, dependendo de suas atitudes — mas também podem, apesar de sua rebeldia, receber ajuda se tiverem problemas.

O Império pode atuar como Patrono para terrestres, mas isso é raro; muito poucos provam ser valorosos o bastante, dignos dessa honra. Quase sempre isso exige que o terrestre abandone seu próprio mundo para servir à Imperatriz, como qualquer metaliano leal faria (ele terá, então, um Dever). Para terrestres, o valor básico do Império como Patrono é de elevados 70 pontos.

Um terrestre que tenha o Império como Patrono terá acesso a equipamentos de NT 11 sem pagar mais por Antecedente Incomum. Em geral o Império não permite a terrestres pisar em Metalian, nem o porte de qualquer arma perigosa para metalianos.

Fascínio Refratário

Alexandre caiu de susto e se arrastou sobre o traseiro até junto da irmã, sem desviar os olhos. Sim, agora ele podia vê-la. Não era mais transparente, e sim prateada. Não era uma coisa, e sim uma mulher.

Tinha que ser uma mulher! Por menos parecida com um ser humano que ela fosse (e por menos idade que Alexandre tivesse), era impossível deixar de notar sua beleza feminina. As coxas roliças, os quadris amplos, a cintura estreita, os seios... tinha que ser!

Os reflexos da floresta em volta dançavam nas curvas da pele prateada, que lembrava aos gêmeos um enfeite metálico de capô de caminhão. Todo o braço e o ombro esquerdos, assim como as pernas abaixo dos joelhos, eram cobertos com placas vermelhas e brilhantes como esmalte de unhas. Era o único tipo de roupa que vestia. Os seios não tinham mamilos, e Stefanie sabia que faltava algo entre suas pernas (Alexandre também o sabia, pois já havia trocado com a irmã confidências sobre suas partes íntimas).

As mãos tinham apenas dois dedos além do polegar, sem unhas, mas com as pontas levemente afiladas. O pés, também com dois dedos, tinham traços delicados. Não pareciam nem um pouco capazes de esmagar raízes como se fossem tubos de papelão. O pescoço era comprido, achatado lateralmente, elegante como o de um cavalo.

A cabeça era muito estranha: horizontal, alongada, suavemente curvada para baixo. Parecia uma canoa invertida — mas também era roliça, arredondada na frente e pontuda atrás, lembrando mais um pingo d'água. Era como se alguém tivesse espetado um grande girino de prata no alto daquele pescoço. Na ponta do focinho curto, onde deveria haver uma boca, Alexandre notou uma pequenina almofada dividida ao meio por uma fenda vertical. Lembrou-se da tromba de uma mosca que viu certa vez num microscópio, mas aquela não era tão repugnante. Tinha o mesmo tom prateado da pele, e mal podia ser distinguida desta. O

aspecto de inseto era reforçado por um par de antenas vermelhas nas laterais do focinho, apontando para a frente, como mandíbulas de formiga.

E, claro, haviam os olhos. Do tamanho de ovos, salientes e sem pálpebras, como olhos de peixe. Tinham pupilas grandes e íris de um vermelho forte. Não o vermelho de raiva, mas um vermelho radiante de vida e alegria. Verdadeiras pedras preciosas incrustradas em uma estátua de prata. Os mais expressivos olhos não-humanos que qualquer um poderia imaginar.

Metalianos têm aparência humanóide básica (simetria bilateral, cabeça, tronco, dois braços e duas pernas), com cerca de dois metros de altura. São magros, embora pesem cerca de trezentos quilos mais que uma pessoa da Terra. A cabeça é alongada, como uma canoa invertida. Exibem um focinho curto com boca vertical e atrofiada. Não têm orelhas ou ouvidos, e o corpo não apresenta outras aberturas ou órgãos genitais visíveis. As mãos têm dois dedos e um polegar, e os pés apenas dois dedos. Sua pele é metalizada, quase sempre prateada, refratária como um espelho.

A anatomia geral externa é quase idêntica à dos terrestres, no que diz respeito a musculatura e articulações. O dimorfismo sexual é claro: ombros robustos, tórax largos e estrutura sólida nos homens; cinturas finas, quadris amplos e seios (sem mamilos) nas mulheres. Os machos têm músculos salientes — metalianos não possuem sob a pele a camada de gordura existente nas pessoas da Terra, e isso evidencia bastante a musculatura. Nas fêmeas da espécie isso não acontece com a mesma intensidade, pois seus músculos têm contornos mais suaves.

Os olhos dos metalianos são ovais, salientes e sem pálpebras, como olhos de peixe. Macios ao toque, são sua parte mais suscetível a carícias. Brilham como jóias, e são enormemente expressivos: é possível avaliar sexo, idade aproximada, emoções e estado de saúde de um metaliano apenas através de seus olhos. Têm cores intensas, metálicas, muito variadas. A maioria das tintas a óleo usadas aqui na Terra é

pigmentada com metais, e daí vem o nome de certas cores: vermelho-cádmio, amarelo-ouro, branco-titânio, azul-cobalto e outras. Para “fechar” os olhos, eles apenas mudam a polarização da película transparente sobre estes — tornando-os prateados, como a pele.

Metalianos apreciam a beleza física e fazem testes de Reação normalmente entre si, mas é difícil prever como um alienígena vai reagir à visão de um metaliano. Os olhos de cores metálicas e a pele prateada podem evocar fascínio ou terror com a mesma facilidade. Claro que outros fatores podem interferir no teste, mas, com relação à aparência, um metaliano será sempre Muito Atraente ou Hediondo aos olhos de alienígenas.

O Código Matriz

— Eu quero ser uma incubadora, majestade. Por favor...

O abraço da matriarca ficou mais apertado, afundando o rosto da jovem entre seus seios. Um deles brilhava com luz rosada.

— Fico satisfeita com isso, querida.

A jovem sentiu o abraço maternal se desenlaçar e viu de relance o véu esvoaçar e sumir pela esquerda. Sua Imperatriz estava agora de pé ao lado do altar. Seus seios iam ficando apertados, e mesmo sem poder olhar sabia que estavam transparentes. Embora já preparada, com as coxas ligeiramente afastadas, quase gritou de susto quando a mão direita da matriarca pousou em seu baixo-ventre.

O que aconteceu depois? Alguma coisa explodiu. Algo quente e gigantesco como um sol crescia entre suas pernas, lançava raízes, se ancorava. Não era uma invasão. Ela acolhia aquela força sublime, abrigava-a em sua alma — mas o corpo metálico se mostrava pequeno e fraco demais para contê-la. Os quadris queriam arrebentar, o calor derretia o metal das nádegas e desmanchava suas coxas. Tudo abaixo dos ombros ardia, os seios queimando e o ventre ondulando em convulsões. O altar, não fosse indestrutível, teria sido feito

em pedaços pelas mãos espasmódicas que buscavam fincar os dedos em alguma coisa. No entanto, não havia dor naquele bombardeio de sensações. Nenhuma dor. Ou, se havia, ultrapassava em muito os limites do que seus nervos podiam sentir.

Dezessete segundos depois, estava tudo acabado.

Código Matriz é como os metalianos chamam a força criadora que lhes deu origem. Essa energia misteriosa habita o ventre de sua sagrada Imperatriz, a matriarca de Metalian, a única capaz de fertilizar as Incubadoras. Antes de receber seu toque, uma metaliana não pode sequer sonhar em ter filhos.

O ato tem lugar na Câmara de Fecundação, um aposento especial do Palácio Imperial. A Câmara é circular, medindo quinze metros de diâmetro e sessenta de altura, profundamente enterrada no subsolo. Durante a cerimônia, doze membros da Guarda Imperial perfilam-se nas paredes, portando armaduras e lanças. No centro da Câmara há um altar, uma peça ancestral, feita de um metal escuro e indestrutível. Deitada ali a candidata à incubação aguarda pela chegada da Imperatriz, que surge de uma entrada ao norte da Câmara; uma passagem escura que leva até as cavernas ancestrais da Colônia Primordial, um lugar sagrado onde não é permitida a presença de ninguém, exceto Primária.

Após examinar e conversar com a candidata, Primária decide se ela está apta a educar uma criança. A avaliação é justa, mas rigorosa: mulheres com certas desvantagens mentais graves (Mau Humor, Fúria, Sanguinolência, Sadismo...) são rejeitadas. Desvantagens menores (Teimosia, Intolerância, Vontade Fraca...) costumam ser perdoadas, desde que existam em pequeno número.

Um toque da Imperatriz na região pubiana da candidata é o bastante. As energias ancestrais do Código são liberadas, provocando calor intenso e espasmos que duram até vinte segundos. A candidata faz um teste de HT-10, ao qual ela geralmente falha e desmaia (uma falha crítica pode gerar

certas complicações, exigindo acompanhamento médico durante alguns dias). A partir de então ela será uma Incubadora.

Até onde se sabe, o Código Matriz permite a fecundação de mulheres, impede o envelhecimento da Imperatriz e também concede a ela alguns poderes psíquicos menores, como Empatia. Em duas ou três ocasiões, permitiu também à Imperatriz trazer mortos de volta à vida com seu toque. É possível que o Código possua outros poderes, mas até o momento não houve necessidade de manifestar nenhum deles.

Os traktorianos conhecem a existência do Código Matriz, e sabem que ele se encontra no corpo da Imperatriz metaliana. Eles acreditam que o Código é algum sofisticado programa de computador, contendo informação genética e instruções para a fabricação de corpos biometálicos. Assim sendo, com Primária em seu poder, seria simples analisar e copiar esse programa para uso próprio. Talvez essa teoria esteja correta, mas nenhum metaliano pretende permitir que o corpo de sua majestade seja violado por qualquer motivo.

Embora tenha sido fecundada, uma Incubadora não carrega o Código dentro de si. A energia original existe apenas no corpo de Primária. Contudo, muitos traktorianos acreditam nessa idéia errônea e tentam seqüestrar Incubadoras na tentativa de saquear o Código.

Gravidez e Reprodução

"Você nunca incubou um filho, e talvez não consiga entender o que quero dizer. Mas procure imaginar: o sagrado Código Matriz pulsa em seu ventre, e uma minúscula semente de vida começa a germinar. Ela cresce, seu abdômen torna-se volumoso. Um ainda minúsculo orifício vaginal nasce abaixo de seu ventre. Duas operárias vão injetar em seus seios os nutrientes extras de que vai precisar durante a gestação. Eles vão inchar um pouco e arder de modo agradável.

"Um dia aquele pacotinho de esperança que abriga vai estar grande demais para seu corpo, e terá que ser expelido. O ovo

vai forçar passagem. Uma dor gloriosa vai explodir em seus quadris e fazê-la desmaiar. Essa inconsciência vai perdurar durante dez anos, o casulo docemente aninhado entre suas pernas e ainda unido a você por uma trama macia de tubos e fios lhe penetrando na vagina. Você passeia com nosso filho em terras de sonhos, onde nenhum perigo pode ameaçá-los. É a Primeira Vida dele. Seus espíritos brincam em paz com os espíritos de outras mães e crianças. Você recorda a época em que conheceu aquele mesmo lugar, durante sua própria Primeira Vida, quando ainda dormia em seu casulo. E então, ao final de uma década, você desperta a tempo de assistir o nascimento de nosso filho. É uma erupção de graça e poder. Músculos jovens e plenamente desenvolvidos rompem a casca de alumínio do casulo. Ele agora está pronto para enfrentar a vida fora da terra dos sonhos, e nada neste mundo pode igualar a felicidade que você sente por isso.”

— Primária, Imperatriz de Metalian, preparando uma futura Incubadora

Metalianos se reproduzem de forma parecida com os insetos sociais da Terra. Parecida, mas não igual.

Todos os metalianos nascem estéreis. Para ser capaz de engravidar, uma mulher não precisa ser fecundada por um macho (estes, aliás, não têm qualquer participação conhecida no processo). Ela deve receber da Imperatriz em pessoa a força conhecida como Código Matriz, através do toque de sua mão. A partir desse instante ela se torna uma das Incubadoras, uma casta especial de mulheres que vive apenas para gerar filhos.

Pode parecer estranho, à primeira vista, que a natalidade de uma população de milhões dependa da intervenção direta de uma única pessoa. Mas isso pode ser explicado. Ocorre que metalianos têm vida longa, reduzindo muito as taxas de mortalidade. Além disso, cada incubadora só precisa ser fecundada uma única vez, podendo gerar vários filhos ao longo da vida.

Ninguém faz idéia do que aconteceria se a Imperatriz morresse, ou se o Código Matriz fosse perdido. Alguns teorizam que uma nova regente iria surgir entre as Incubadoras para assegurar a perpetuação da espécie, mas não existe certeza sobre isso. O fato é que nenhum metaliano está interessado em descobrir.

Amor e Sexo

— Oh, a propósito... você não está agindo como idiota, se é o que está pensando. Está apaixonado. Como eu também estou.

"E não é a mesma coisa?" Pensei, enquanto me virava para retribuir o abraço. O sorriso nos olhos vermelho-cádmio era um claro convite. As antenas podiam atrapalhar o contato entre nossos focinhos, mas foram mandadas para o hiperespaço — juntamente com nossas espadas e armaduras.

— Prenúncio de um momento romântico a bordo de uma bionave

Metalianos não têm reprodução sexuada, mas eles praticam o sexo.

Em criaturas que se reproduzem sexuadamente, a atração mútua entre homens e mulheres está ligada à necessidade de acasalar para perpetuar a espécie. Não existindo nos metalianos essa necessidade, seria esperado que nada sentissem pelo sexo oposto — mas não acontece assim. Eles se desejam, se apaixonam e fazem amor.

A atração dos homens por mulheres é facilmente explicada: o metaliano procura na figura feminina uma proximidade íntima com a própria Imperatriz, que seus instintos ordenam amar mais que tudo no mundo — existindo, portanto, algo de Édipo nesse sentimento. Embora seja incomum, mulheres também podem sentir atração entre si pela mesma razão.

Nunca descobriu-se qualquer razão para o recíproco interesse das mulheres pelos homens. A teoria corrente é

sobre a sensação de segurança e devoção que seus parceiros transmitem. Talvez um vestígio de memórias ancestrais, quando suas vidas eram protegidas por guardas e soldados.

A excitação sexual em metalianos é identificada por uma transparência parcial da pele, que abandona parte da cor metálica e exibe músculos, órgãos e partes íntimas. Eles chamam a isso “nudez de pele” — durante esse estado o metaliano não é invulnerável a ataques luminosos. Às vezes o uso descuidado da disciplina Controle de Refração Cutânea pode resultar em efeito parecido, o que gera grandes constrangimentos.

O ato sexual metaliano ainda não pode ser explicado satisfatoriamente, nem mesmo por eles próprios. Não existe cópula, apenas uma circulação de energia provocada por toques e carícias nas zonas erógenas: olhos, focinho, pescoço, seios, costas, nádegas e virilha. O clímax é alcançado sempre simultaneamente, quando certos órgãos situados no baixo-ventre terminam de acumular as energias do parceiro e liberam-nas pelo corpo.

Metalianos não fazem sexo levianamente. A maioria prefere que exista emoção afetiva envolvida, e conserva certa fidelidade ao parceiro atual (mas a infidelidade não é vista como crime entre eles). O amor tem mostrado ser eficiente para diminuir o estresse em viagens espaciais; o Império incentiva tripulações com membros que sejam amantes, ou que possam vir a ser. Isso nem sempre é praticável, pois existem muito mais homens do que mulheres psicologicamente capazes de afastar-se do solo metaliano.

Por que as Metalianas têm Seios?

Por muito tempo a anatomia metaliana tem atormentado a comunidade científica terrestre. Como criaturas descendentes de insetos poderiam evoluir na direção da forma humanóide? Como podem ter músculos, ossos e articulações nos mesmos lugares onde os temos?

Alguns renomados xenobiólogos — como os ilustríssimos doutores Shong Wang Key e Flávio M. M. Medeiros, entre

outros — argumentaram que os corpos dos metalianos são excessivamente humanóides para terem origem insetóide. Esses cientistas se sentiam especialmente incomodados com a presença de seios em criaturas não-mamíferas. Na verdade, nas metalianas os seios não exercem essa função; são bolsas especiais de nutrientes para a gestação.

Muitos consideram coincidência demais que essas bolsas tenham forma de seios — "de dar inveja a muita mamífera que mora na minha rua", dizia o doutor Medeiros, irônico. Por que não uma corcova? Ou papo? Ou pança? Ou pelo corpo todo, como acontece nas mulheres da Terra, que acumulam gordura durante a gravidez?

A explicação é o fenômeno conhecido pela biologia como "evolução paralela". Entre os vários exemplos conhecidos temos as asas, presentes em criaturas tão diferentes quanto aves, morcegos e insetos; os olhos do polvo, com estrutura de câmera fotográfica, como os olhos dos vertebrados; as pernas do gafanhoto, que apresentam anatomia muito parecida com a da perna humana; e os mamíferos marsupiais autralianos, que evoluíram em um continente isolado, mas têm formas muito parecidas com aquelas que encontramos no resto do mundo — lobos marsupiais, gatos marsupiais, ratos marsupiais, ursos marsupiais (como o vombat ou o koala) e até um tipo de macaco marsupial, a cuíca-manchada. Podemos ser mais ousados e teorizar que esse macaco poderia evoluir para tornar-se um homem marsupial.

Como explicar tantas "coincidências"? Houve evolução paralela. Criaturas diferentes evoluindo em condições iguais e ambientes iguais atingem soluções anatômicas iguais — NÃO IMPORTANDO COMO ERAM SEUS ANCESTRAIS, sejam polvos ou vertebrados, marsupiais ou placentários, macacos ou insetos. Então, dependendo das condições evolutivas, terrestres e metalianos poderiam ter corpos parecidos. O mesmo acontece com os traktorianos, que mesmo em suas formas robóticas apresentam uma estrutura muito próxima da humanóide.

Sobre a tão polêmica questão dos seios, hoje sabemos a verdade: como as metalianas não têm sangue circulando em

seus corpos, o transporte de nutrientes torna-se mais difícil que em um corpo terrestre. É mais eficiente guardar suas reservas alimentares em lugares específicos. Essas bolsas se parecem com seios, e existe razão para isso; corcovas, papos ou panças podem ser bons para quadrúpedes, mas em humanóides eles causariam problemas de coluna (metalianos são mais fortes, sim, mas também muito pesados — e nativos de um planeta cuja gravidade é duas vezes e meia maior que a nossa). Seios são a solução anatômica mais eficiente.

Como ocorre com os terrestres, seios também constituem atrativo sexual entre metalianos — mas não existem razões reprodutivas para isso. Isso acontece apenas porque, como os olhos, eles são mais macios e sensíveis a carícias que o restante do corpo.

A Missão do Metal

Eis aqui alguns importantes tipos de personagens metalianos. Eles não são "classes de personagem" ou coisa parecida, apenas sugestões. O jogador não é obrigado a adotar nenhum deles, e é livre para criar qualquer conceito diferente. Da mesma forma, pode reunir dois ou mais tipos em um único personagem. As vantagens, desvantagens e perícias recomendadas para cada tipo não são obrigatórias, a menos que o texto diga o contrário.

Tripulante de Nave Estelar

Uma nave estelar metaliana raramente carrega mais de 1d tripulantes. Há duas razões para isso: a dificuldade psicológica dos metalianos em afastarem-se de seu próprio mundo; e a reduzida população do planeta, que não torna prudente arriscar muitas vidas no espaço.

Imagine uma nave metaliana como a Enterprise de *Jornada nas Estrelas*, mas onde os únicos tripulantes estão na ponte de comando. O resto da nave é operado por computadores e robôs — ou não necessita de operador nenhum, como é o caso das bionaves. Na nave sempre haverá um capitão (não

raras vezes ele comanda a nave sozinho), um engenheiro-médico, um ou mais cientistas de diversas áreas, um astrólogo e um ou mais soldados imperiais. Outros tipos de tripulantes podem ser adotados pelo GM.

Para tripular uma nave estelar um metaliano deve ter necessariamente a vantagem Hierarquia Militar em nível 1. A desvantagem Dependência de Metalian deve ser assumida em níveis tão suaves quanto possível. As perícias recomendadas são as mesmas dos personagens terrestres: Astronavegação, Engenharia, Mecânica, Operação de Aparelhos Eletrônicos, Operação de Computadores, Gravidade Zero, Artilharia...

Caçador de Aço Nuclear

O minério de hidrogênio não é apenas a mais resistente substância conhecida no universo — é também uma das mais preciosas. Além de necessário à fabricação da Espada da Galáxia, o Império usa o aço nuclear em diversas áreas da indústria e pesquisa. Metalian é o único ponto onde se sabe existir o aço nuclear, e expedições são enviadas para os mais distantes cantos do planeta à sua procura. Vale lembrar que boa parte da superfície de Metalian ainda é inexplorada, e esses caçadores podem encontrar mais do que esperavam...

O caçador de aço nuclear é quase como um “aventureiro padrão”, explorando lugares desconhecidos em busca de tesouros. Ele deve estar preparado para tudo. Recomenda-se para ele as mesmas vantagens e desvantagens de um ranger: Senso de Direção, Prontidão, Empatia com Animais, Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Recuperação Alígera, Sentido de Radar, Timidez, Inimigos, etc. O mesmo vale para as perícias: além de Metalografia (praticamente obrigatória), boas perícias incluem as perícias Externas, perícias com Armas e Combate, Conhecimento do Terreno, Metereologia, Primeiros Socorros e outras.

Caçador de Rebeldes

O Império ainda não sabe bem como lidar com os indivíduos cujas idéias vão contra os interesses imperiais. Embora um metaliano jamais vá agir contra seu povo, ele pode adotar métodos de devoção não-ortodoxos, ou até radicais. Metalianos podem aterrorizar e matar em nome de sua Matriarca, mesmo contra as ordens dela — como aconteceu quando o Capitão Kursor declarou sua guerra particular contra a Terra, em 1986.

Para deter esses fanáticos existem os caçadores de rebeldes. Eles podem ser nomeados pelo Império para solucionar uma crise ou então fazer isso por iniciativa própria, tornando-se eles próprios rebeldes. São adequadas para eles as vantagens e desvantagens Prontidão, Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Visão Noturna, Sentido de Radar, Inimigos, Fanatismo, Fúria Metaliana, altos níveis de Senso do Dever e baixos níveis de Dependência de Metalian. Perícias de Ladrões e Espiões são as mais indicadas, além de Microondas, Comando-H e Perícias com Armas.

Cientista

O avanço da ciência em Metalian é vagaroso. A atitude superprotetora da Imperatriz proíbe ou dificulta experimentos em áreas “perigosas”, como novas fontes de energia, o teletransporte, a engenharia genética e o estudo de formas de vida alienígena. Apenas pesquisas que tragam óbvios benefícios para a população são aprovadas — e, mesmo assim, qualquer acidente com vítimas provocará a imediata suspensão do projeto.

Em Metalian ser um cientista exige muita garra, muita força de vontade e, acima de tudo, muita diplomacia para convencer o Império de suas intenções. Diga à Imperatriz que quer estudar genética para criar próteses e tudo estará bem, mas fale em clones ou novas formas de vida e provavelmente será visitado pela Guarda Imperial.

Os cientistas metalianos quase sempre agem sozinhos, sem o apoio de outros. Não há vantagens ou desvantagens especialmente indicadas. Além das Perícias Científicas

adequadas, um cientista metaliano que pretenda conquistar grandes avanços vai precisar de Perícias Sociais.

Engenheiro-Médico

Metalianos não são aparelhos, mas são eletrônicos. O Engenheiro-Médico é um técnico especializado tanto no funcionamento do organismo metaliano quanto em máquinas, computadores e aparelhos eletrônicos. Pode-se dizer que ele conserta qualquer coisa ou pessoa. Claro que pode dedicar-se a áreas específicas, mas raro será um técnico de propulsores de dobra que não consiga diagnosticar uma doença simples ou fazer um bom curativo.

Não há vantagens e desvantagens indispensáveis para Engenheiros-Médicos. Talvez Empatia, Pacifismo e Dependentes. Perícias Médicas são obrigatórias, assim como Eletrônica, Engenharia, Mecânica, Bioquímica, Fisiologia, Genética e outras Perícias Científicas adequadas.

Explorador Espacial

Talvez a mais "glamourosa" função que um metaliano pode abraçar, o Explorador Espacial é um indivíduo que se propõe a viajar pela galáxia em busca do maior sonho metaliano — o encontro com uma civilização que eles possam chamar de amigos. A vida longe de casa torna-o diferente... talvez tão diferente que ele já não possa ser reconhecido quando voltar.

Exploradores Espaciais são solitários por natureza (coisa rara entre metalianos), capazes de viver longe de seu mundo nativo por tanto tempo quanto preciso. Todo Explorador Espacial terá obrigatoriamente nível 3 em Hierarquia Militar e Fleuma, ou o Antecedente Incomum: Desbravador. Provavelmente terá também as vantagens Senso de Direção, Força de Vontade, Bom Senso, Noção do Perigo e Reputação.

O isolamento pode ser causa de desvantagens como Mau Humor e Intolerância, e ele pode ter pequenas desvantagens físicas — talvez por estar longe há muito tempo e sem acesso à medicina avançada. São próprias para ele as mesmas

perícias do Tripulante de Nave Estelar, além de Planetologia, Xenobiologia, Xenologia, Comando H, Exploração com Microondas, C.R.C., Perícias Científicas em geral e, claro, a perícia Espada da Galáxia.

Como está distante de sua sociedade e recebe forte influência de outras culturas, o Explorador Espacial pode adotar vantagens e desvantagens normalmente incomuns entre seu povo — coisas como Cobiça, Megalomania, Inveja e outras. Ele pode também aprender perícias cuja existência nem é conhecida em Metalian, até mesmo Perícias Mágicas e Psíquicas (mas ainda deve pagar os pontos exigidos por Antecedente Incomum). O Explorador Espacial será sempre uma figura única e exótica, o mais peculiar dos metalianos em um grupo.

Incubadora

Mulheres metalianas nascem estéreis, incapazes de engravidar. Para que consigam gerar filhos, devem receber essa capacidade diretamente da Imperatriz através da transmissão de uma energia misteriosa, o Código Matriz. Uma vez portadora dessa força, ela se torna uma Incubadora: poderá engravidar várias vezes ao longo de sua vida.

Incubadoras são mantidas nas Câmaras de Incubação, aposentos superprotegidos nos subterrâneos da Cidade Imperial. O Império proíbe terminantemente que uma Incubadora abandone as Câmaras em qualquer momento de sua vida; ela dificilmente poderá participar de “aventuras” — e, se o fizer, será sob constante perseguição. Uma Incubadora fora das Câmaras tem automaticamente a desvantagem Segredo (-10 pontos): se sua natureza for revelada, qualquer homem metaliano será impelido por instinto a protegê-la (mas não obedecê-la) como se ela fosse a própria Imperatriz; ele também sentirá a urgente necessidade de devolvê-la às Câmaras de Incubação, queira ela ou não (deixar de fazê-lo é uma desobediência ao Senso do Dever).

Nas mulheres metalianas os seios não exercem a função de glândulas mamárias. São bolsas de nutrientes, abastecidas por enfermeiras várias vezes no decorrer de cada gravidez. Às vezes Incubadoras podem ser identificadas pelo tamanho dos seios, ligeiramente maiores que o normal.

Incubadoras costumam ter vantagens como Carisma, Empatia e Empatia com Animais. Desvantagens típicas incluem Paralisia Frente ao Combate, Covardia, Pacifismo, Timidez e Vontade Fraca. Perícias variam: toda Incubadora é proibida aprender novas perícias ou exercer qualquer outra função além de gerar filhos. Uma Incubadora com perícias que não tenham ligação com a maternidade pode ser alguém que tentou outra carreira, arrependeu-se da escolha errada e decidiu receber o Código Matriz mais tarde.

Clérigo

O povo metaliano tem um conceito diferente de religião: embora não acreditem em magia, aceitam a existência de forças que sua ciência não pode entender — ainda. Sabem que existe uma ordem cósmica, um propósito consciente que rege o funcionamento do universo. Eles pensam nessa entidade como a Sagrada Mãe Galáxia, a genitora de tudo que existe, aquela que deu à luz o universo como conhecemos. Assim como sua própria Imperatriz, a Mãe Galáxia deve ser amada por todos os seus filhos; esta é a doutrina pregada pelos clérigos de Metalian.

Um clérigo metaliano não é conhecido por realizar milagres ou coisa parecida. Como qualquer padre da Terra atual, ele apenas é respeitado e procurado como legítimo representante divino. Muitos desses clérigos escolhem abandonar seu mundo nativo para pregar sua religião. Alguns acabam até desenvolvendo a habilidade de realizar “milagres” mágicos, quando encontram-se em locais de mana abundante. Existem também clérigos lutando contra os traktorianos, aqueles “bastardos que rejeitaram a Mãe Galáxia para abraçar corpos mecânicos profanos”.

O clérigo metaliano pode ter as mesmas vantagens, desvantagens e perícias de qualquer outro clérigo. Clericato é obrigatório. Empatia, Alfabetização, Reputação, Voz Melodiosa, Dependentes, Dever, Pacifismo e Fanatismo são boas vantagens e desvantagens. Perícias adequadas: Conhecimento do Terreno, Administração, Diplomacia, História, Teologia e outras.

Astrólogo

Os metalianos têm uma complexa mitologia, repleta de personagens e criaturas fantásticas, cada qual associado a um corpo celeste visível no céu. São centenas e centenas, e um astrólogo é alguém devotado ao estudo desses signos. Esse trabalho é mais duro do que parece: em Metalian nunca anoitece, exceto em algumas regiões e em certas épocas do ano, obrigando o Astrólogo a viajar muito em busca de noites estreladas. Aqueles que podem se estabelecem nas luas ou em estações orbitais.

Ao contrário do que possa aparentar, o Astrólogo não é apenas um teórico de mitos. Ele tem bons conhecimentos em astronomia e planetologia, sendo às vezes requisitado para tripular naves. Além disso ele é uma presença divertida e relaxante, uma espécie de bardo: todo Astrólogo conhece centenas de canções, cada uma ligada a um signo ou divindade. Em uma campanha em que os mitos metalianos realmente existam, ele será um personagem com conhecimentos de considerável importância...

As vantagens adequadas para esta mistura de astrônomo e trovador são: Cálculos Instantâneos, Talento para Matemática, Visão Aguçada, Carisma, Empatia, Talento Musical e Voz Melodiosa (radiofônica, bem entendido). Não há desvantagens típicas, embora muitos tenham Compulsão ou mesmo Fanatismo por seus estudos. Perícias mais indicadas: Astronomia, Astronavegação, Planetologia, Canto e Ocultismo.

Instrutor

Em Metalian há escolas e academias. Toda a educação durante a gestação, até os dez anos, é tarefa da Incubadora — mas logo após o nascimento o jovem recebe orientação para escolher seu modo de servir. Para ensinar-lhes existem os Instrutores.

O Instrutor nada mais é do que um professor. Na maior parte das vezes é alguém que fracassou no desempenho de uma determinada função, mas ainda pode usar seus conhecimentos teóricos para servir ao Império. Outros tiveram uma carreira plena de sucessos e agora ensinam apenas pelo desejo de paz. Há também aqueles que simplesmente abraçaram a causa do ensino com devoção e coração.

Pode parecer à primeira vista que o Instrutor metaliano não é um personagem muito emocionante. Erro. Existem Instrutores de exploração espacial e de técnicas de combate, prováveis mestres em suas áreas. Há também os personagens que acumulam a função de Instrutor, simplesmente recebendo ordens do Império para ensinar um ou mais aprendizes — um dos poucos casos em que uma função é imposta a um cidadão metaliano mesmo contra a sua vontade. As aulas nem sempre acontecem em academias; muito pode ser ensinado a bordo de naves ou em outros planetas.

Vantagens como Empatia e Carisma são indicadas. Não há outras vantagens e desvantagens típicas. As perícias vão depender daquilo que se pretende ensinar, além de Pedagogia.

Colono

O Império não tem nenhum interesse em estabelecer colônias fora da Cidade Imperial. Sua população é pequena, os recursos naturais são fartos e a cidade é segura. Existe, contudo, aquele que escolhe abandonar o conforto e viver longe, em outros pontos do planeta — ou mesmo em outros planetas. Não se trata de um explorador ou aventureiro

propriamente dito, apenas alguém que optou por não viver na Cidade Imperial. Um colono.

As razões que o levaram a tal atitude variam: talvez o colono acredite que o Império deve se expandir em nome de sua glória, e tomou a iniciativa de implantar uma colônia em um lugar distante; talvez trate-se de um cientista fugindo da censura imperial, desejoso de fazer experimentos mais ousados; e talvez seja apenas alguém insatisfeito com o Império, disposto a fundar sua própria sociedade. Pessoas com esse tipo de idéia são raras — não existem fora da Cidade Imperial colônias com mais de 3d indivíduos. O fato de que a reprodução metaliana depende da intervenção direta da Imperatriz torna as coisas ainda mais difíceis. Além disso, sempre que tiver notícia da existência de uma colônia, o Império não vai medir esforços para "devolver seus cidadãos à proteção da Cidade Imperial".

Níveis suaves da desvantagem Dependência de Metalian são fundamentais para um colono. Sobrevivência é uma perícia importante. Como o explorador espacial, dependendo do lugar onde estiver e das pessoas que conhecer, o colono pode conhecer perícias exóticas se encontrar alguém disposto a ensinar.

Náufrago

É como o colono, com a diferença de que não vive longe da Cidade Imperial por vontade própria. Por alguma razão este metaliano está longe de casa, talvez em regiões distantes de Metalian, talvez em outros planetas. Ele quer voltar, atormentado por instintos sociais que podem matá-lo se ficar distante de sua Imperatriz por mais tempo. E essa pode não ser sua única preocupação, com certeza. Talvez esteja em um ambiente hostil: imagine um náufrago metaliano vivendo em Traktor ou na Terra!

Um náufrago não tem vantagens, desvantagens ou perícias especiais. Se o personagem é náufrago há muito tempo ele pode ter aprendido perícias incomuns para sua espécie, como

o colono e o explorador espacial. Um naúfrago metaliano em Yrth poderia aprender magia com um mago, por exemplo.

Patrulheiro

O segredo da localização de Metalian é seu maior trunfo nesta guerra, e os patrulheiros existem para assegurar esse segredo. Tripulando naves ou instalados em postos avançados, eles estão prontos para exterminar aqueles que se aproximam — sem deixar sinais de que tenham existido um dia.

Patrulheiros, ou Protetores do Segredo, são provavelmente os mais devotados defensores do Império e da Imperatriz. Sabem que qualquer erro, qualquer sobrevivente que escape, qualquer transmissão de rádio pode denunciar as coordenadas de Metalian e colocar um fim em sua civilização. Eles não estão dispostos a permitir que isso aconteça.

O patrulheiro precisa ser um guerreiro feroz, capaz de reduzir uma nave a átomos antes que tenha chance de comunicar sua posição; e também um estrategista brilhante, um criador de truques e ardis, para conduzir os inimigos na direção errada ou desviá-los quando estão na direção certa. Eles não precisam necessariamente estar próximos de Metalian: patrulheiros podem ser encontrados realizando ataques-relâmpago em pontos distantes da galáxia, apenas para despistar, atraindo a atenção para longe de seu mundo.

Para melhor cumprir sua função o patrulheiro deve ter Fleuma, ou elevada Força de Vontade, ou ambos! Hierarquia Militar em nível 2 é obrigatória. Outras vantagens e desvantagens podem ser Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Hipoalgia, Recuperação Alígera, Fúria, Sanguinolência, Fanatismo, Paranóia, Fúria Metaliana e muitas outras. Precisam ter também Perícias com Armas e Combate, Perícias Externas, Perícias de Ladrões e Espiões, e as perícias de tripulante de nave estelar; outras perícias dependem do lugar ou método de patrulha.

Guarda Imperial

Como o patrulheiro, um guarda imperial dedica sua vida à proteção do Império — com a diferença de que não abandona Metalian para isso. A Guarda Imperial age apenas em Metalian, e às vezes nas luas, mas raras vezes no espaço. Eles são a última linha de defesa da Cidade Imperial.

Em toda a história da civilização metaliana não houve cargo mais disputado que um posto na Guarda Imperial. Nenhuma honra é maior que ser responsável direto pela proteção da Imperatriz, visitar seus aposentos para verificar sua segurança, ouvir suas palavras, e às vezes até receber seu toque. No passado metalianos lutaram e mataram por esse privilégio; hoje existem testes para selecionar os melhores candidatos. Embora seja uma função masculina por natureza, mulheres não são proibidas nas fileiras da Guarda.

Nestes tempos de crise, poucos metalianos têm mais autoridade que os membros da Guarda Imperial. Mesmo um guarda de nível mais baixo tem poder de comando igual ao de um explorador espacial, ou mesmo um capitão de nave estelar (veja a vantagem Hierarquia Militar, mais adiante). Na verdade, em certas situações, um guarda imperial tem mais autoridade que a própria Imperatriz se a segurança dela estiver em jogo.

O Guarda Imperial deve obrigatoriamente ter nível 3 em Hierarquia Militar. Talvez tenha também um elevado nível da desvantagem Senso do Dever, Força de Vontade, Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Hipoalgia, Recuperação Alígera, Fúria, Sanguinolência, Fanatismo, Paranóia, Fúria Metaliana e outras. Quase todos têm apenas Perícias com Armas e Combate; alguns têm Perícias de Ladrões e Espiões.

Soldado Imperial

Metalian não tem “exércitos”. Não existe lá suficiente população masculina para abastecer grandes tropas. Na maioria das vezes o soldado imperial faz parte de um pequeno pelotão de 3d soldados a bordo de uma nave de

combate, compensando sua desvantagem numérica com intenso treinamento.

Os soldados imperiais são a ponta-de-lança na guerra entre Metalian-Traktor-Terra. Têm mais autonomia que os guardas imperiais, podendo se afastar de Metalian — mas não agem com a discrição e velocidade dos patrulheiros. Eles são invocados quando o puro poder de combate é necessário, quando nada mais resta além de força bruta e poder de fogo. Suas naves podem ser encontradas vigiando as fronteiras do sistema solar de Metalian, as saídas dos buracos-de-verme mais próximos e outros pontos estratégicos.

O soldado imperial tem Hierarquia Militar em nível 1, sendo subordinado às ordens da Guarda Imperial. Outras vantagens e desvantagens: Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Hipoalgia, Recuperação Alígera, Fúria, Sanguinolência, Fanatismo e Fúria Metaliana. Perícias com Armas e Combate, Externas, de Ladrões e Espiões, e as mesmas perícias de um tripulante de nave estelar.

A Condição Metaliana

"Trahn, sua desastrada! Será que não aprendeu nada do que eu lhe disse? Nós somos fortes. Suportamos pressões atmosféricas que esmagariam um terrano, bem como podemos ficar no vácuo sem explodir. Nos movemos sob forças gravitacionais que matariam outras criaturas com seu próprio peso. Sobrevivemos a temperaturas muito mais altas ou baixas. Nossa pele pode refletir energias nocivas, radiação e até mesmo raios laser. Mas eu a avisei, tantas vezes que nem poderia contar, eu a avisei. NÃO SOMOS INDESTRUTÍVEIS! De forma alguma você deveria pensar que não podemos correr perigo. Dentre todas as coisas que ensinei, esta era a única que você nunca deveria esquecer!"

— Capitão Kursor Krion gritando para o cadáver da Capitã Trahn Teholian, logo após sua morte no planeta Terra

Metalianos são criaturas complexas. Suas vantagens e desvantagens raciais compõem uma vasta coleção, que chamaremos de Condição Metaliana.

Os quatro atributos básicos (ST, DX, IQ e HT) são comprados da mesma maneira que terrestres normais, sem ajustes. Sua imensa força será incrementada mais tarde com a vantagem racial Força Multiplicada, mas o custo dos outros atributos conservam-se normais pelos padrões do Manual Básico.

A Condição Metaliana custa 550 pontos. Engloba as seguintes vantagens e desvantagens raciais, todas obrigatórias:

• Resistência Metaliana (250 pts): DP 6, RD 20 (30 contra contusão).

• Força Metaliana (250 pts): STx10, não válida para Fadiga, saltos ou perícias.

• Pele Refratária (100 pts): +5 contra ofuscamento, imune a ataques baseados em luz.

• Rádio-Comunicação (15 pts)

• Resistência ao Vácuo (40 pts)

• Tolerância à Temperatura (10 pts)

• Visão Periférica (15 pts)

• Longevidade (5 pts)

• Disomia/Ageusia (-5 pts)

• Fobia: Escuridão (-15 pts)

• Senso do Dever (-25 pts)

• Surdez (-20 pts)

• Dependência de Metalian (-10 pts)

• Inimigo: Traktorianos (-40 pts)

• Sem Cura (-20 pts)

Embora o custo básico da Condição Metaliana seja de 550 pontos, várias vantagens e desvantagens podem ser recompradas (mas nunca excluídas). Fobia de Escuridão, por

exemplo, pode ser comprada em seu grau suave normal (-15 pontos) ou grave (-30 pontos), mas DEVE ser comprada.

Sugerimos que um PC metaliano seja criado com 700 pontos de personagem, com um limite de 80 pontos para desvantagens e 5 peculiaridades. As desvantagens raciais da Condição Metaliana não estão incluídas no limite de 80 pontos, mesmo que sejam recompradas.

As vantagens e desvantagens da Condição Metaliana são explicadas adiante, além de outras mais. Todas as vantagens, desvantagens e perícias que não forem mencionadas aqui funcionam normalmente para metalianos, conforme descritas no Módulo Básico.

Vantagens

Alfabetização

Por estranho que pareça, poucos metalianos sabem ler e escrever da forma que conhecemos. Eles usam uma espécie de “escrita magnética”; determinado tipo de minério ferroso, encontrado em Metalian, tem a capacidade de gravar as ondas de rádio emitidas por um metaliano. Outro metaliano pode “ouvir” as idéias e imagens registradas como se estivesse lendo-as no papel. Livros inteiros podem ser gravados em pequenos blocos desse minério, sem que o autor ou o leitor precisem aprender nenhum tipo de leitura ou escrita. Os blocos podem, inclusive, ser reproduzidos em escala industrial — como um livro comum de papel é publicado a partir de um texto original.

A civilização metaliana não precisou de escrita durante milênios. Apenas em épocas recentes, com a evolução de certas áreas da indústria e ciência, a adoção de uma forma diferente de registrar informações mostrou-se necessária. Hoje uns poucos metalianos sabem ler e escrever, principalmente cientistas e exploradores espaciais, mas a maioria é analfabeta. Portanto, metalianos alfabetizados devem pagar 10 pontos por essa vantagem.

Carisma

Exceto pelo rosto de inseto e pelo aspecto de estátua prateada, ele me parecia humano demais para ser de outro planeta. Toquei seu ombro. Senti pele quente e macia, embora lisa como metal lubrificado. As formas musculosas do corpo nu, inclusive, quase conseguiam evocar em mim certo desejo feminino...

— Relato de uma terrestre após fazer contato com um náufrago metaliano

O força da personalidade que torna um indivíduo carismático é considerada universal, não importando quão alienígena uma raça seja. O carisma de um metaliano sempre vai funcionar em terrestres ou traktorianos, e vice-versa. O carisma continua agindo normalmente sobre indivíduos da mesma espécie.

Clericato

O custo da vantagem Clericato é de apenas 5 pontos, porque um clérigo metaliano não recebe poderes sobrenaturais dos deuses (se o GM decidir o contrário, será uma vantagem de 10 pontos). É uma vantagem apenas social: o clérigo pode comandar cerimônias e aconselhar sobre os desejos da Mãe Galáxia, mas nada além disso.

Empatia com Animais

Apesar do pouco convidativo clima diurno, nunca vi mundo mais sossegado que este. Neste momento estou com seu predador mais perigoso cochilando em meu colo enquanto lhe dispenso alguns afagos, uma pantera-do-vidro que conheci quando explorei o lugar pela primeira vez. Ainda me surpreendo por ter sido capaz de fazer amizade antes que ela tentasse me cravar as presas no pescoço — o que teria

conseguido, com ajuda das moléculas metálicas presentes em seus dentes e unhas. Nunca esquentei a cabeça pensando em dar-lhe um nome: afinal, por que batizar um bicho que não pode ouvir quando você chama?

— Trecho do diário de bordo do Capitão Daion Dairax,
sobre visita ao planeta Sottan-1

Metalianos com esta vantagem podem receber todos os seus benefícios mesmo quando lidam com animais de outros planetas. A explicação é que eles irradiam um sutil campo elétrico em uma freqüência calmante, que tem efeito apenas sobre as mentes dos animais.

Hierarquia Militar

Livres de guerras há muitos milênios, os metalianos não necessitavam de uma organização militar até agora. Hoje, em meio à guerra com os robôs de Traktor, antigos postos hierárquicos baseados em castas de trabalho foram ressuscitados. Mesmo cidadãos fora das funções militares, como clérigos, operários e incubadoras, têm um lugar nessa hierarquia e não podem ignorá-lo. Todos os postos têm autoridade sobre os inferiores, e contrariar ou ignorar a uma ordem superior é considerado desobediência ao Senso do Dever (veja mais adiante). Desnecessário dizer que a Imperatriz está no topo dessa hierarquia, e deve ser obedecida por todos.

Perceba que, na sociedade metaliana, o valor de um indivíduo não é julgado por sua posição na hierarquia; qualquer incubadora será mais respeitada que o mais competente explorador espacial. Da mesma forma, um indivíduo em posição superior nunca usa isso em proveito próprio — faz apenas o que é necessário ao bem-estar do Império e seus cidadãos. Estes são exemplos de custos para os níveis hierárquicos metalianos:

Nível 10: A Imperatriz.

Nível 9: Engenheiro-Médico Imperial. 90 pontos.

Nível 8: Comandante da Guarda Imperial. 80 pontos.

Nível 7: Sub-comandante da Guarda Imperial. 70 pontos.

Nível 6: Capitão da Guarda Imperial. 60 pontos.

Nível 5: Comandante da Frota Exploratória. 50 pontos.

Nível 4: Capitão de Nave Estelar. 40 pontos.

Nível 3: Guarda Imperial, Explorador Espacial. 30 pontos.

Nível 2: Patrulheiro, Engenheiro-Médico. 20 pontos.

Nível 1: Soldado Imperial, Tripulante de Nave Estelar. 10 pontos.

Nível 0: Operário, Incubadora, Clérigo, Cientista, Instrutor e outros. 0 pontos.

Recomendamos veementemente ao GM que não permita a criação de nenhum PC com nível hierárquico superior a 4; postos acima disso são concedidos apenas aos mais valorosos representantes da espécie metaliana.

Longevidade

Metalianos vivem, em média, três vezes mais que os terrestres — mas a vantagem Longevidade não funciona da mesma forma para eles. Triplique os limites normais dos terrestres para testes de velhice. Eles PODEM comprar a desvantagem Idade, mas sempre triplicando os valores normais.

Imunidade

Nenhum microorganismo que provoca doenças em pessoas terrestres irá afetar metalianos. Eles têm, no entanto, suas próprias doenças — e apenas metalianos com a vantagem Imunidade são resistentes a elas.

Visão Periférica

Os olhos dos metalianos são posicionados nas laterais da cabeça, como os de um cavalo, e lhes proporcionam a vantagem Visão Periférica.

Biônicos

Daion varreu as redondezas com as microondas irradiadas de suas antenas, até encontrar o que procurava: uma ave sem asas com três metros de altura a quatro quilômetros dali, bicando a resistente vegetação espinhosa. Ergueu o braço direito em sua direção.

A pele sintética explodiu em luz vermelha, expondo a infra-estrutura mecânica e o intrincado labirinto de fibras óticas em seu membro artificial. Uma esfera luminosa crepitou à volta da mão fechada por uma breve fração de segundo, antes de saltar em um raio que sumiu no horizonte — fulminando a enorme ave.

A ciência médica metaliana pode substituir partes do corpo por implantes artificiais. Tratando-se de metalianos, contudo, isso raramente é uma vantagem — na maior parte das vezes é uma *desvantagem*: nenhum braço manufaturado pode superar, em força, um braço metaliano natural. Veja em Medicina.

Corpo Eletrificado

Metalianos com esta vantagem têm um metabolismo tão eficiente que gera eletricidade extra. Essa carga adicional pode ser transmitida pela pele para causar dano. Esta vantagem é explicada com mais detalhes em **GURPS Supers.**

Resistência Metaliana (250 pontos)

"Que besteira! Por que diabos um ser vivo precisa de água no corpo? É verdade que as reações químicas que originam a vida se dão mais rapidamente nos líquidos, mas e daí? Bastam alguns bilhõezinhos de anos a mais para que a vida

possa surgir em qualquer material, inclusive nos metais. Estamos aqui, não estamos? Somos centenas de vezes mais fortes e resistentes que os biocarbônicos, não somos? Podemos permanecer no vácuo sem que nossos líquidos sejam sugados para fora do corpo, não podemos?"

— Kirov, engenheiro-médico, resmungando enquanto conserta a carapaça de uma bionave simbiótica

Metalianos são compostos de prata, ouro, titânio, alumínio e silício — combinados em moléculas orgânicas, muito mais complexas e resistentes que qualquer metal manufaturado. Seus tecidos não são afetados por magnetismo, contudo, já que quase não há metais ferrosos em sua composição. Também não são especialmente vulneráveis a ataques sonoros ou vibratórios, ao contrário de outras criaturas metálicas (veja a vantagem Corpo Metálico, pág. 36 de ***GURPS Supers***).

Um metaliano típico tem DP 4 e RD 20 (30 contra contusão). Como não têm sangue, ignoram regras para sangramento. Eles não sofrem qualquer dano extra por armas de corte ou perfuração que penetrem em sua RD — isso ocorre porque sua resistência vem da dureza extraordinária de seus tecidos, não de armaduras e outras proteções externas. Pelo mesmo motivo, armas que dividem a RD de armaduras (como vibrolâminas, espadas de força e a Espada da Galáxia) não exercem esse efeito especial contra eles; a RD de um metaliano JAMAIS é dividida por qualquer razão.

Metalianos são MUITO pesados. Deixam pegadas profundas em terra batida, e afundam até os joelhos pisando em areia. Nenhuma chance de nadar — eles afundarão na água como pedras. Para descobrir quanto pesa um personagem metaliano, divida sua ST por dez, calcule o peso de acordo com a tabela na pág. 15 do Manual Básico, e depois acrescente 300 quilos. Um metaliano com ST 100 (a força média para a raça) pesa 368 quilos. Observe que este seria

seu peso na Terra: Metalian possui uma gravidade duas vezes e meia maior.

Metalianos são imunes a qualquer dano provocado por radiação atômica.

Força Metaliana (250 pontos)

A força dos metalianos é imensamente superior à dos terrestres; dez vezes maior. Sua ST média é 100, em vez de 10.

Metalianos possuem ST dupla, separada por uma barra. O primeiro valor corresponde a seu custo normal, de acordo com a Manual Básico — este valor afeta a Fadiga, saltos e Perícias baseadas em ST. O segundo valor representa a ST multiplicada da espécie, usado para calcular dano e proezas físicas. Não tem efeito sobre Fadiga, Perícias e saltos. **Exemplo:** Kursor tem ST 120. Ele comprou ST 12 por 20 pontos, e a Força Metaliana racial por 250 pontos, totalizando 270 pontos. Sua força é representada como ST 12/120.

A ST de um metaliano nunca é inferior a 7/70. Isso acontece porque essa força equivale à de uma criança metaliana de 10 anos — que, abaixo dessa idade, ainda estará incubando em estado embrionário, dentro de seu casulo.

ST	Custo Total	GDP	Bal
70	230 pontos	8D	10D
80	235 pontos	9D	11D
90	240 pontos	10D	12D
100	250 pontos	11D	13D
110	260 pontos	12D	14D
120	270 pontos	13D	15D
130	280 pontos	14D	16D
140	295 pontos	15D	17D

150	310 pontos	16D	18D
160	330 pontos	17D	19D
170	350 pontos	18D	20D
180	385 pontos	19D	21D
190	400 pontos	20D	22D
200	425 pontos	21D	23D

Invisibilidade às Máquinas

O corpo de um metaliano com esta vantagem irradia uma carga elétrica que interfere no funcionamento de câmeras de vídeo e aparelhos eletrônicos similares (isso inclui os olhos robóticos dos traktorianos!). Esta vantagem é explicada com mais detalhes em **GURPS Supers.**

Pele Prateada (100 pontos)

A pele metaliana é como um espelho. A maior parte da luz que a atinja será refletida — o que inclui qualquer tipo de arma laser. Mesmo ataques de luz cegante serão pouco eficazes: seus olhos são polarizados, cobertos por uma pele transparente que se torna refletora como a pele, bloqueando qualquer luz excessiva que possa causar danos à retina (bônus de +5 em testes para resistir à cegueira provocada por laser ou outra luz).

Pele Refletora (4 pontos/nível)

Kursor sentiu um calor irritante nas costas e voltou-se. Encontrou o aterrorizado Orbital, com uma trêmula e ainda fumegante pistola laser apontada para ele. O robô havia acabado de descobrir que a pele prateada do metaliano refletia os raios tão bem quanto um espelho. Três buracos nas paredes atestavam isso.

Alguns metalianos, quando atacados com laser, raios fotônicos e outras armas baseadas em luz, vão refletir parte desse dano diretamente contra o autor do disparo. Cada nível de Pele Refletora reflete 1d de dano na direção do atacante. Metalianos sem esta vantagem também refletem a luz, mas ela se dispersa ao acaso, sem atingir um alvo específico.

Rádio-Comunicação (15 pontos)

O planeta dos metalianos não tem ar suficiente para conduzir sons, de modo que eles desenvolveram uma outra forma de comunicação: rádio. Eles ouvem e emitem sinais de rádio tão naturalmente quanto ouvimos e falamos por sons.

Não existe um limite real de distância para essa habilidade metaliana, eles podem falar entre si mesmo quando em planetas diferentes. A única limitação é a própria lentidão das ondas de rádio, que viajam à velocidade da luz: para falar da Terra à Lua, por exemplo, as conversas sofreriam incômodas pausas de alguns segundos; da Terra a Marte, essas pausas seriam de minutos ou horas, dependendo da posição dos planetas no Sistema Solar; e da Terra a Alfa-Centauro, a estrela mais próxima, aguardar a resposta para uma única pergunta levaria quatro anos!

Metalianos podem ouvir sinais em qualquer freqüência de rádio, não importando se a fonte é outro metaliano ou algum aparelho. Ouvir a voz de um metaliano específico (ou outra fonte de rádio) dentro do campo visual não requer nenhum teste. Em outras situações o mestre pode exigir um teste de IQ para sintonizar a transmissão que se deseja ouvir. Modificadores: -1 para uma distância superior a 2.5 quilômetros; -2 para mais de 25 kms; -4 para mais de 250 kms; -6 para mais de 2.250 kms (de um hemisfério a outro, de uma lua a seu planeta); +6 se a fonte transmissora deseja intencionalmente ser ouvida pelo personagem (ou seja, está falando com ele); -2 se a fonte não deseja ser ouvida (está “cochichando”).

Alguns tipos de interferência eletromagnética podem dificultar ou bloquear comunicações de rádio. A interferência

pode ter diversas origens: um sistema eletrônico ECM em uma nave, manchas solares, o campo magnético de Júpiter, ou um enxame de Congestionadores (veja o capítulo Criaturas).

Resistência ao Vácuo

Um terrestre morre quando exposto ao vácuo — não apenas pela falta de oxigênio, mas também porque a ausência de pressão atmosférica expele para fora a água em seu organismo. Isso não ocorre com metalianos: eles não têm líquidos no interior de seus corpos e, portanto, podem viver no vácuo sem problemas. Desnecessário dizer que também não precisam respirar, e podem suportar pressões esmagadoras.

Esta vantagem também abrange Comida e Bebida Desnecessárias: Metalianos não ingerem alimentos ou líquidos. Toda a energia de que precisam é produzida por seus órgãos internos — uma pilha atômica que lhes serve de coração, e um acelerador de partículas no ventre que cria reações de matéria-antimatéria.

Sentido de Radar

O personagem possui um radar natural. Ele irradia um fraco campo elétrico, incapaz de causar dano, mas que pode ser usado para “sentir” objetos à sua volta — como fazem alguns peixes da Terra. Esta vantagem é explicada com mais detalhes em **GURPS Supers.**

Sentido Magnético

Metalianos com esta vantagem podem sentir campos magnéticos a seu redor. Alguém com esta vantagem pode automaticamente perceber a presença de um metaliano com a vantagem Sentido de Radar, se estiver dentro do alcance. Esta vantagem é explicada com mais detalhes em **GURPS Supers.**

Tolerância à Temperatura

Metalianos suportam temperaturas muito mais altas ou baixas, porque em seus organismos não existe água para congelar ou evaporar. Sofrerão dano normal se atacados com fogo ou gelo, mas temperaturas planetárias não os afetarão, mesmo o frio inclemente de Plutão ou o calor abrasivo de Mercúrio.

Desvantagens

As desvantagens Albinismo, Obesidade, Duro de Ouvido, Hemofilia, Juventude e Gula não existem para metalianos.

Disomia/Ageusia

Como os metalianos não comem e nem respiram, eles não podem sentir odores ou sabores. Isso não chega a ser uma grande desvantagem em seu planeta, onde a atmosfera é rarefeita demais para conduzir cheiros — mas em outros locais eles não seriam capazes de perceber certos perigos. A vantagem Olfato/Paladar Apurado não existe para metalianos.

Inimigos: Traktorianos (0/-20/-40/-120 pontos)

Ser um metaliano significa que você tem todos os traktorianos como Inimigos, gostando disso ou não. Seu valor básico é de -40 pontos, com uma freqüência de participação que varia dependendo do local da campanha: 0 na Cidade Imperial (nenhum ganho em pontos; os traktorianos nunca estiveram na Cidade Imperial, nem conhecem sua localização); 6 ou menos em Metalian e proximidades (alguns grupos traktorianos podem ser encontrados em Metalian e planetas próximos, mas incapazes de se comunicar com os demais ou sem saber onde se encontram; -20 pontos); 6 ou menos na Terra (-20 pontos); 9/12 no espaço e em outros mundos (-40/-80 pontos); e 15 ou menos em Traktor (-120 pontos). Estes valores podem ser reajustados com permissão do GM.

Fobia: Escuridão

Em Metalian quase nunca anoitece: o planeta está envolto em campos magnéticos que iluminam o céu com um fantástico e eterno efeito de aurora boreal. Portanto, todos os metalianos têm um medo instintivo e justificável de escuridão. O grau dessa fobia (suave ou grave) vai mudar de indivíduo para indivíduo, sendo que suave é o mais comum — mas todos eles a possuem. A vantagem Fleuma não exerce efeito sobre esta fobia em particular.

Fobia: Água

Uma nova aguilhoada atingiu seu rosto, e desta vez Slanet não conseguiu se manter indiferente. Sentou-se sobre o quadril e alisou a face dolorida. Sentiu no seio direito uma terceira ferroada, e examinou o local a tempo de ver uma minúscula nuvem de vapor desaparecer.

"Acho que estou em apuros!"

E estava. Olhando ao redor, viu o temido líquido cristalino que preenchia o oceano caindo do céu em gotas. Eram poucas e esparsas a princípio, mas logo banhavam torrencialmente toda a extensão da praia.

"É, foi gostoso enquanto durou. Eu devia ter adivinhado. Este tipo de clima é muito comum nos planetas em fase de resfriamento. Se me recordo, o nome é... CHUVA! Sim, é isso."

Claro que o nome do fenômeno era o que menos importava. A jovem apenas tentava ignorar aquela coisa transparente que escorria e queimava em sua pele, penetrando até mesmo nas partes protegidas pela armadura. O líquido só seria prejudicial se houvesse longa exposição, mas o contraste era desesperador: minutos atrás estava extasiada com um banho de eletricidade, e agora, ensopada com a mais tóxica substância conhecida.

— Capitão, eu... acho que este mundo deve ser classificado como “Inóspito Para Vida Biometálica”. Posso... voltar para bordo?

A água em estado líquido é venenosa e letal para metalianos, mas apenas se atingir um ferimento aberto (veja também a desvantagem Vulnerabilidade: Água). Contudo, em contato com a pele, causa milhões de curto-circuitos microscópicos — e provoca um formigamento arrepiante, que os metalianos interpretam como “a morte tocando sua pele”. Essa sensação os assusta muito. Caso sejam mergulhados em água, sem proteção, a fobia é sempre tratada como grave.

A fobia de água não existe em todos os metalianos. A maioria nem sequer ouviu falar nela, já que é uma substância rara em Metalian.

Juventude

— Quantos anos você tem, mocinha?

— Vinte e dois, senhor.

A ruga de desconfiança retornou ao rosto de Kursor.

— Hã... vinte e dois de vida e doze de idade, senhor — corrigiu Slanet. Ela gostava de acrescentar à idade verdadeira os dez anos de incubação no casulo, durante a Primeira Vida. Mas ainda levaria algumas décadas para que esse truque funcionasse efetivamente.

— Doze, heim? Então você ingressou na Academia com seis anos. Me parece muito pouco tempo para escolher sua carreira.

— Capitão Kursor Krion, explorador espacial, e sua aluna Slanet Starxx

Metalianos incubam em casulos durante dez anos, vivendo com suas mães em mundos de sonho conhecidos como

Primeira Vida, antes de realmente “nascer”. Quando isso ocorre, seus corpos já são muito parecidos com corpos adultos, apenas mais delgados.

Metalianos são considerados “adultos” quando escolhem sua profissão e começam seu treinamento nela. Sua cultura acredita que essa escolha só pode ser feita com sabedoria após dez anos de idade (idade verdadeira, sem incluir a Primeira Vida). Metalianos que viveram dez anos fora do casulo são considerados adultos; antes disso, sofrem os efeitos normais da desvantagem Juventude.

Mudez

É verdade que metalianos não podem fazer vibrar o ar e produzir sons vocais como nós, mas isso não quer dizer que sejam mudos. Eles apenas têm uma forma diferente de comunicar-se — o rádio. Embora poucas espécies na galáxia tenham a capacidade de ouvir ondas de rádio, é fácil contornar os problemas de comunicação através de aparatos eletrônicos. Para esse fim os metalianos costumam prender à garganta um pequeno alto-falante, que converte sua voz radiofônica em som. Na falta deste, qualquer aparelho de rádio comum serve.

Metalianos não recebem pontos pela desvantagem Mudez. Se quiser um personagem realmente mudo, incapaz de comunicar-se com outros de sua espécie, construa-o sem a vantagem Rádio-Comunicação. Em vez disso ele terá apenas Rádio-audição, uma vantagem de 10 pontos.

Paranóia

Um número cada vez maior de metalianos desenvolve a paranóia. Eles acreditam que as novas raças descobertas pelo universo são perigosas, que buscam invadir ou destruir seu mundo. Esses metalianos farão tudo para deter a “ameaça”. O exemplo mais conhecido da paranóia metaliana é o “Incidente Kursor”, quando um único metaliano declarou

guerra ao planeta Terra por acreditar que uma conquista do espaço estava em andamento.

Senso do Dever

"Quando nosso Império era jovem, pessoas como você não tinham inteligência. Suas mentes não eram nada além de um punhado de instintos, aferrolhados no lugar, incapazes de uma atitude individual. Não sabiam pensar, viviam apenas para seguir minhas ordens, como robôs programados. Mas, aos poucos, percebi que minhas crianças estavam crescendo: suas vidas não se resumiam mais a garantir minha sobrevivência. Começaram a se questionar sobre a ordem das coisas e buscar respostas. Criaram ciências, desenvolveram tecnologia, construíram esta nossa formidável civilização — e, acima de tudo, conquistaram o dom da livre escolha. Vocês agora são independentes de mim."

— Primária, Imperatriz de Metalian, sobre o senso de dever metaliano

Todos os metalianos sentem intensa necessidade de servir ao Império. Essa devoção é, na verdade, um instinto que carregam desde os tempos em que eram insetos sociais e viviam para proteger a colônia. No passado todos tinham essa desvantagem em sua intensidade máxima; hoje, contudo, eles têm personalidades individuais e o senso do dever não é tão forte quanto antigamente — mas ainda existe.

Nunca nenhum metaliano será capaz de atacar sua Imperatriz, ignorar qualquer ameaça a ela, ou mesmo odiá-la. Não é preciso fazer testes para tais coisas — ele simplesmente NÃO consegue!

Quando um metaliano age contra seu Senso do Dever, deve fazer um teste de Vontade. Falha resulta em um colapso psicológico: jogue os dados diretamente na Tabela de Verificação de Pânico (Módulo Básico, pág. 94), *acrescentando ao resultado a margem pela qual o Teste de*

Vontade falhou. Qualquer metaliano deve fazer esse teste se desobedecer a uma ordem imperial, se um ato acidental seu colocar em risco a segurança do Império, ou se receber provas irrefutáveis da morte de sua Imperatriz (provas podem ser forjadas). No caso de uma desobediência duradoura (atacar um planeta durante anos, contra ordens imperiais), o teste deve ser feito a cada trinta dias.

Surdez

Ao contrário do que acontece com a Mudez, metalianos recebem pontos pela desvantagem Surdez. Eles podem usar pequenos alto-falantes para conversas pessoais com terrestres, mas isso não lhes concede uma audição normal. O aparelho não lhes permite ouvir sons ambientes, nem fazer testes de Audição de qualquer tipo. A vantagem Ouvido Aguçado não existe para metalianos.

Dependência de Metalian (-10 pontos)

"Acabo de despertar de meu sono de animação suspensa. Excetuando-se a sensação algo desagradável de sentir como se seu corpo fosse feito de ferrugem, nada tenho a relatar. Presumo que meus colegas na outra câmara poderão fornecer queixas mais numerosas e detalhadas, assim que forem acordados.

"Meu peito começou a doer assim que verifiquei o calendário do computador. Estivemos dormindo durante dois meses. Claro que não se pode notar a passagem do tempo durante a animação suspensa — todavia, como qualquer metaliano normal, sinto como se pedacinhos do meu corpo estivessem sendo arrancados. Exatamente como previu nossa psicóloga de bordo: a simples idéia de estar distante de casa é prejudicial ao organismo metaliano.

"Isso pode vir a tornar-se um problema para pessoas menos controladas do que eu. Imagino que, para viagens mais longas, um espaçonauta irá necessitar de muito treinamento

psicológico para manter-se longe de Metalian por prolongados períodos de tempo.”

— Registro feito durante o primeiro vôo metaliano tripulado para outro planeta

A maior parte dos metalianos é psicologicamente incapaz de afastar-se de Metalian. Muitos podem viver tranqüilamente em seus satélites, onde a visão do planeta-mãe nos céus é um conforto renovador — ou até ficar longe durante por meses. Mas permanecer em naves a grandes distâncias durante longos períodos é impensável!

Um metaliano pode ficar longe de Metalian durante até três meses, mantendo os nervos em ordem. Passado esse período ele deve fazer uma Verificação de Pânico a cada duas semanas (sem incluir longos períodos de inconsciência ou animação suspensa). Falha resulta na perda de 1 ponto de HT. Essa HT perdida não pode ser curada, exceto com o retorno do metaliano ao planeta natal. Cada nova Verificação de Pânico após a primeira sofre um redutor cumulativo de -1.

O mestre pode usar modificadores nos testes de Verificação de Pânico: +2 se o metaliano teve contato com outros de sua espécie nos últimos dias, seja pessoalmente, seja através de transmissão hiperespacial; +4 se há um ou mais companheiros com ele; +8 se foi confortado por palavras da própria Imperatriz.

Esta é uma desvantagem racial para metalianos. Para não sofrer seus efeitos, o personagem deve ter a vantagem Fleuma (15 pontos) ou recomprá-la como Antecedente Incomum: Independente (10 pontos).

Sem Cura (-20 pontos)

A grande dureza dos tecidos biometálicos e a ausência de sangue trazem uma enorme desvantagem; o transporte de nutrientes através do corpo é muito mais difícil. Uma rede de canais ocos, equivalentes ao nosso sistema circulatório, usam

campos magnéticos para carregar partículas (por isso às vezes temos a impressão de que metalianos têm “veias”). Isso é suficiente para tarefas menores, mas não para a cura.

Metalianos não se curam naturalmente. Quando recebem um ferimento, este nunca se fecha — ficará aberto para sempre. Pontos de vida perdidos não podem ser restaurados com repouso ou cura natural. Essa desvantagem não era importante quando os metalianos eram insetos sem mente, simples máquinas de trabalhar e matar — mas agora eles valorizam suas vidas. Avançadas tecnologias foram desenvolvidas para resolver o problema, mas isso só faz diferença quando o metaliano pode chegar até um engenheiro-médico...

Enquanto estiver ferido, um metaliano corre grande risco de envenenamento em contato com a água. A menos que o ferimento esteja protegido por um curativo, um traje isolante ou alguma outra forma, o personagem será considerado vulnerável à água. (Veja mais adiante a desvantagem Vulnerabilidade: Água)

Fúria Metaliana (-15 pontos)

Um dos guardas puxou Daion pelo ombro e tentou afastá-lo da Imperatriz, o que causou reação instantânea e fulminante: quando os olhos de todos puderam enxergar novamente, o guarda estava tombado no chão e tinha um rombo de um palmo de diâmetro na placa peitoral da armadura. A pele prateada sob o buraco fumegava, mas estava intacta. Após o disparo laser, o braço biônico de Daion esfriou — bem como sua fúria momentânea.

Esta desvantagem existe apenas para metalianos do sexo masculino. Sempre que sua Imperatriz for ameaçada ou ofendida de qualquer forma, ele será tomado por uma fúria incontrolável e tentará matar ou destruir a fonte da ameaça de qualquer maneira, com as armas que tiver em mãos. O metaliano pode tentar um teste de Vontade para conter a Fúria se a ameaça não é imediata (por exemplo, um fanfarrão

bêbado prometendo que irá estuprar “aquela vaca da Imperatriz”).

Pele Não-Prateada (-20 pontos)

A imensa maioria dos metalianos tem a pele pigmentada com prata, mas alguns são mutantes não-prateados. Sua pele é pigmentada com ouro, cobre, bronze ou algum outro metal menos refratário, tendo apenas 80% da eficiência da prata nesse sentido.

Exemplo: um metaliano dourado é atingido por um canhão laser que causa 70d. Destes, 80% (56d) são detidos pela pele. Os 14d restantes ainda teriam pela frente a RD 20 natural contra demais ataques, além dos 20 Pontos de Vida extras. O metaliano teria uma chance razoável de sobreviver.

Em Metalian, os de pele não-prateada têm a desvantagem Estigma Social: é verdade que alguns indivíduos de sexo oposto são atraídos pela beleza exótica desses mutantes, mas a maioria tende a tratá-los com desprezo. Em tempos antigos aqueles que não nasciam com pele prateada eram sacrificados logo após o nascimento. Hoje essa prática não existe mais; os metalianos bem que se envergonham do preconceito, tentam aceitar a presença dos mutantes, mas é difícil ignorar os instintos. Bem no fundo de suas mentes, um sussurro diz que aquelas pessoas não deveriam estar vivas...

Vulnerabilidade: Água (-45 pontos)

— Que coisa molhada é essa?

— Água. Talvez você não tenha ouvido falar. Em Metalian existe muito pouca, e apenas nas calotas polares. É potencialmente perigosa para formas de vida biometálica. Quando em contato com um ferimento aberto, pode matar.

Água é altamente venenosa para metalianos. Quando toca-lhes a pele, provoca uma sensação de queimadura incômoda mas inofensiva a curto prazo. Contudo, em caso de exposição

por mais de uma hora, ou se penetrar em um ferimento aberto, a água romperá o delicado equilíbrio elétrico em seus tecidos. Água, para metalianos, deve ser tratada como veneno de cobra: causará 3d pontos de dano por turno de exposição, ou apenas 1d em caso de sucesso em um teste de HT.

Isso não constitui exatamente uma desvantagem — terrestres não recebem pontos por serem vulneráveis a veneno de cobra! Mas alguns metalianos são especialmente sensíveis, e sofrem o dano citado mesmo quando apenas tocados pela água. O dano é sofrido por turno, até que termine o contato com a água (pequenas quantidades, como simples pele molhada, evaporam no mesmo turno). Esses raros indivíduos são portadores de uma grande desvantagem, no valor de -45 pontos.

Vulnerabilidade: Oxigênio (0/-10/-30 pontos)

"O oxigênio é um dos fatores responsáveis por nosso envelhecimento. Ele reage com a prata existente em nossa pele e faz aparecerem as manchas escuras da idade, pontos que perdem a capacidade de absorver a luz necessária ao nosso metabolismo. O resultado é um sufocamento lento e progressivo, que culmina com nossa morte.

"Em Metalian quase não há ar, e o pouco que há é pobre em oxigênio. Lá um metaliano pode atingir quase trezentos anos de idade antes que sua pele fique inteiramente bloqueada. Mas aqui, em Roardaigh, bastam algumas horas de exposição para literalmente matar de velhice."

— Capitão Kursor Krion à sua tripulação, momentos antes do desembarque em Roardaigh, um mundo de alto-oxigênio

Metalianos envelhecem à medida que a prata em suas peles se oxida: surgem em seu corpo manchas cinzentas, que não têm mais capacidade de colher luz — e o resultado é a morte por sufocamento lento e progressivo. Esse oxigênio

“venenoso” é produzido aos poucos pelo próprio metabolismo, mas muitos indivíduos também são sensíveis ao oxigênio atmosférico. O custo desta desvantagem vai depender de quão vulnerável o metaliano é.

Invulnerável: o oxigênio do ar não causa nenhum envelhecimento. 0 pontos.

Sensível: afetado apenas por exposição a ambientes de alto oxigênio, a mais de 30% (Roardaigh, planeta mais próximo de Metalian). Envelhece 1 ano por hora nesses ambientes. -10 pontos.

Muito Sensível: envelhece 1 ano/hora em ambientes de baixo oxigênio, entre 10% e 30% (Terra, Traktor...). Em alto oxigênio, acima de 30%, envelhece 1d anos/hora. -30 pontos.

O GM pode proibir esta desvantagem ou modificar seus custos, dependendo da composição do ar no local da campanha. Em Metalian, por exemplo, existem apenas traços mínimos de oxigênio; mesmo um personagem *Muito Sensível* jamais sofreria os efeitos de sua desvantagem.

Perícias

Metalianos podem aprender a maioria das perícias disponíveis em Nível Tecnológico 11. Perceba que algumas perícias simplesmente não fariam sentido para metalianos, ou seriam muito incomuns: um metaliano não pode ter Controle da Respiração, já que não respira; Culinária é uma arte difícil de aprender para alguém que nunca comeu; e Marinhagem e Pesca seriam habilidades de utilidade duvidosa para quem nasceu em um mundo sem água! Seja sensato ao escolher as perícias de um personagem metaliano.

Além de seu próprio idioma com NH igual a seu IQ (0 pontos), metalianos não têm quaisquer outras perícias raciais.

Adestramento de Bionaves (M/D)

Pré-definido como IQ-6

As três raças conhecem as bionaves e seu potencial como montarias treinadas. Uma bionave domada torna-se uma amiga fiel de seu comandante, às vezes capaz de sacrificar a vida por ele. Veja detalhes sobre o adestramento de bionaves em Naves Estelares, pág. XX.

Comando H (M/F)

Pré-definido como IQ-2

Seus olhos choravam, mas ela não tinha consciência disso. Queria apenas honrar a confiança de seu capitão, queria enfrentar a morte como uma verdadeira exploradora espacial. Queria empunhar sua Espada da Galáxia.

A espada. O peso suave na lateral da coxa era um constante lembrete de sua companhia. Fechou a mão à volta do cabo e o destacou. Sentiu um estalo na pele, que poderia comparar a um beijo — se já houvesse experimentado um. Fez uma prece à Sagrada Mãe Galáxia, despediu-se de sua Imperatriz, apontou a espada para a frente e gritou o comando que fazia a lâmina sair.

Mas, em vez disso, suas asas sumiram.

Que equívoco idiota! Havia pronunciado a palavra errada. Antes ela só precisava memorizar os comandos que transportavam a armadura e os painéis solares para dentro e para fora deste Universo. Agora tinha que decorar novas palavras: um par para as antenas, outro para a espada e um terceiro para a lâmina. Havia ainda comandos gerais para enviar e recuperar todos os objetos ao mesmo tempo. Eram todos muito parecidos, e ela não tivera tempo de praticar.

Metalianos usam o hiperespaço para guardar objetos que ocupariam lugar no espaço normal. Um pequeno dispositivo eletrônico implantado no objeto permite enviá-lo ou recuperá-lo do hiperespaço a um simples comando de rádio — geralmente uma palavra secreta e de difícil pronúncia, para evitar equívocos com outras palavras. O personagem deve testar a perícia cada vez que faz isso.

O Comando H é usado para desembainhar a Espada da Galáxia, e também para levar e trazer do hiperespaço demais objetos.

C.R.C., Controle de Refração Cutânea (M/D)

Sem nível pré-definido

Agora vinha a parte difícil: concentrar-se no índice de refração da luz em sua pele e alterá-lo por mudanças de polarização.

— Meu capitão, o senhor poderia... hã... por favor...?

Kursor fez que sim e virou-se de costas, permitindo-se um risinho interior. Por mais inocente e espontânea que fosse, a jovem preferia não ficar nua na sua frente. Não a nudez de trajes e equipamentos, poucas pessoas davam importância a isso em Metalian. Mas sim a nudez de PELE.

Slanet quis terminar aquilo depressa, antes que se embaraçasse ainda mais. Com um pensamento, o brilho dourado começou a perder intensidade e dar lugar ao tom cinza-escuro e às luzes minúsculas em sua carne. A pele da jovem estava transparente. Foi por poucos segundos, mas ficaram à mostra todos os seus músculos, tecidos, órgãos e... partes íntimas.

Foi com alívio que alcançou o grau de refração desejado. Ergueu as mãos diante do rosto, e viu a paisagem glacial através delas. Os raios luminosos agora se dobravam ao encontrar seu corpo.

Slanet estava invisível.

Metalianos podem se tornar transparentes. Este não é um dom natural, mas sim uma habilidade a ser desenvolvida com disciplina e treinamento. O indivíduo aprende a controlar a refração luminosa da própria pele que, devido a certas propriedades especiais, pode realizar a torção seletiva da luz: a invisibilidade.

A transparência é apenas parcial. Uma figura fantasmagórica e desfocada pode ser vista. Se tiver sucesso no teste da perícia e conseguir a refração, o personagem receberá um bônus de +9 nos próximos testes de Furtividade. Ele estará invisível aos olhos, mas ainda pode ser visto por detecção de calor, radar, sonar e demais métodos.

No caso de metalianos com idade avançada, as sardas oxidadas da pele interferem na eficiência do processo (redutor de -1 para cada década acima de 140 anos). Um metaliano deve testar o Controle de Refração Cutânea sempre que tornar-se transparente, e cada vez que algo distrair sua atenção (a dor de um ferimento, por exemplo): uma falha significa o retorno da pele à cor normal.

Um metaliano transparente ainda é invulnerável à luz — mas nesse estado não pode refletir ataques, pois a luz o atravessa em vez de ser refletida.

Espada da Galáxia (F/M)

Pré-definido como DX-5, Espada de Luz-3 ou Montante

Exceto pela dureza extraordinária da lâmina, seu valor simbólico e a raridade do material, a Espada da Galáxia é tratada como um montante de ponta afiada.

Microondas (M/D)

Pré-definido como IQ-6

O explorador tinha a atenção no espaço, percorrendo-o com as microondas irradiadas de suas antenas e aguardando o eco. Embora ele pudesse ver um inseto a oito minutos-luz de distância, teria que ENCONTRÁ-LO primeiro — e isso não era tarefa fácil.

Exploradores espaciais podem ser equipados com um par de antenas de explorador, que ficam implantadas nas laterais de seu focinho. As antenas são uma mistura de radar e radiotelescópio, proporcionando uma espécie de sentido de

radar: um metaliano pode irradiar microondas, aguardar seu eco e perceber o que há à sua volta. O alcance das microondas é de até 150 milhões de quilômetros — ou oito minutos-luz, uma Unidade Astronômica, mais ou menos a distância da Terra ao Sol. Já que as microondas viajam à velocidade da luz, o eco vai demorar quase um minuto para cada 10 milhões de quilômetros que separam o usuário do objeto observado. Uma falha no teste da perícia indica que o usuário não foi capaz de encontrar o objeto visado.

As Antenas de Explorador não permitem que o usuário perceba cores ou sons, e nem podem atravessar objetos mais densos que a água (vale lembrar que um corpo humano é quase inteiramente feito de água). O radar é unidirecional: ao contrário do Sentido de Radar descrito em ***GURPS Supers***, só funciona em uma determinada direção — e em linha reta. O usuário pode, na ausência de luz, tentar perceber objetos próximos ou se orientar em ambientes fechados — mas, como as antenas não foram projetadas para isso, o teste de perícia é feito com um redutor de -8.

Radiocontrole (M/MD)

Pré-definido como IQ-8

Metalianos podem usar a voz para controlar alguns aparelhos, equipados para receber comandos de rádio, como portas automáticas, satélites artificiais e sondas espaciais. Qualquer aparelho capaz de receber sinais via satélite — aparelhos de comunicação, veículos com computador de bordo... — pode ser controlado. Esta é uma perícia difícil de dominar, mas que pode mostrar-se terrível contra os inimigos: imagine a surpresa deles quando o campo de força da nave é desligado segundos antes da chegada dos mísseis...

O personagem deve testar a perícia uma vez para estabelecer contato, e novamente para cada ordem enviada ao aparelho. Um aparelho "dominado" não poderá ser operado manualmente, a menos que a conecção de rádio seja cortada. O controlador deve conhecer razoavelmente a estrutura do aparelho a ser controlado (com um teste da perícia

Engenharia). Máquinas simples ou não controladas com rádio, como armas, ferramentas, partes biônicas e robôs traktorianos, são imunes. Não se pode comandar máquinas imensas ou muito complexas, como naves estelares, mas é possível manipular sistemas secundários em seu interior: pode-se, por exemplo, desligar os sistemas de suporte de vida no quarto do capitão da nave terrestre enquanto ele dorme...

Redutores: -1 para uma distância superior a 2.5 quilômetros; -2 para mais de 25 kms; -4 para mais de 250 kms; -6 para mais de 2.250 kms (de um hemisfério a outro, de uma lua a seu planeta).

Tradução de Ondas (M/F)

Pré-definido como IQ-2

Embora incapaz de ouvir ou emitir sons, um metaliano pode comunicar-se com uma pessoa da Terra se houver por perto um aparelho de rádio, TV, telefone ou mesmo um alto-falante (o aparelho deve estar ligado). A um teste bem-sucedido da perícia Tradução de Ondas, o metaliano consegue sintonizar na freqüência do aparelho, fazer soar nele sua voz radiofônica e também ouvir sons que cheguem através dele. Para esse propósito, prendem à própria garganta um rádio comum de ondas curtas, do tamanho de um botão. A Tradução de Ondas não concede uma audição normal, funciona apenas para conversas pessoais.

Riqueza

Metalianos não usam dinheiro, nem conhecem qualquer forma de comércio. O Império fornece tudo que os cidadãos necessitam para viver com conforto e desempenhar suas funções com eficiência. Metalianos não acumulam riquezas pessoais — o próprio conceito de “riqueza pessoal” é desconhecido para a maioria deles; tudo que possuem pertence ao Império, inclusive suas vidas. O fato de não existirem relações comerciais entre Metalian e outros

planetas também colabora com a inexistência de qualquer tipo de moeda.

As desvantagens Cobiça e Avareza não fazem sentido para os membros da raça, sendo inadeqüado que as possuam.

Reputação e Status

— Você está certa, minha jovem. Mas, nestes tempos modernos, muitas mulheres escolhem abrir mão de sua natureza básica para exercer outras funções. Não seria esse seu caso?

Aquela era a última pergunta que esperava ouvir de sua matriarca. Sim, já sabia sobre as mulheres que, nas últimas décadas, vinham assumindo funções tipicamente masculinas. Ah, mas não ela. Apesar de jovem, era conservadora e incuravelmente apegada às tradições — e arredia a este estranho e novo comportamento.

— Não aprovo esse tipo de atitude, majestade. A meu ver, uma mulher que se recuse a gerar novos filhos para o Império não passa de uma traidora.

— Diálogo entre a Imperatriz e uma metaliana, pouco antes desta ser fecundada com o Código Matriz

A reputação de um cidadão dentro do Império está intimamente ligada à sua maneira de servir. A grande maioria da população metaliana ainda apresenta comportamento coletivo, de pouca individualidade; cidadãos que acolhem funções “normais”, como trabalhar nas minas, servir no Palácio Imperial ou lutar na guerra, são muito mais queridos pelo povo. Por outro lado, aqueles que abandonam cargos tradicionais para tentar carreiras exóticas — como a pesquisa científica ou a exploração espacial — são vistos pela sociedade como párias e traidores. Todos esses “rebeldes” têm redutores em seus Testes de Reação: quanto maior sua reputação, maior o redutor.

Perceba que não há maneira de conquistar uma alta reputação entre os metalianos — exceto no caso de outros “rebeldes”, que vão admirá-lo se você é uma figura de destaque na função que escolheram. Não há “camadas” na sociedade metaliana, onde a coletividade é mais importante que o indivíduo. Há apenas a Imperatriz e seus cidadãos. Status pessoal, portanto, não é importante e não afeta uma campanha que tenha Metalian como cenário.

Em outras sociedades o metaliano pode conquistar status de forma normal. A reputação de um Metaliano em particular perante alienígenas (terrestres ou traktorianos) pode ser boa ou ruim, calculada normalmente como mostrado no Manual Básico.

Empregos

“Bem, se esta for a intenção de Primária, está funcionando precisamente de modo invertido. Quanto mais jovens indecisos ela me envia, maior é o meu desejo de permanecer sozinho. Claro, a livre escolha é o mais sagrado direito que nos foi dado pela Mãe Galáxia. Mas eu só gostaria que as pessoas soubessem decidir o que querem fazer! Nos velhos tempos todos já sabiam de sua escolha desde o nascimento, e hoje elas levam anos tomando essa decisão. No caso específico da exploração espacial, quase todos os candidatos desistem após alguns dias longe de solo firme — e depois descobrem talento para outra funções.”

— Desabafo encontrado no diário de bordo do Capitão Kursor Krion,
obrigado pelo Império a ser instrutor para um novo
aspirante a explorador espacial

“Emprego” não seria uma boa palavra para definir, uma vez que metalianos não recebem qualquer pagamento em dinheiro por seu trabalho.

Este é mais um reflexo do pensamento individual que começa a aflorar na sociedade metaliana. No passado cada um sabia exatamente como iria servir ao Império, por puro instinto, no momento de seu nascimento; hoje em dia os jovens ainda desejam servir, mas levam muito mais tempo para decidir exatamente de que maneira vão fazer isso — mais ou menos o mesmo tipo de dilema que um adolescente da Terra enfrenta antes de escolher uma profissão.

O Império permite liberdade total para escolher uma carreira, sendo este um dos mais sagrados direitos de um cidadão. A grande maioria termina obedecendo aos instintos e adotando profissões comuns como operários, soldados, mineiros e incubadoras. Poucos escolhem funções mais exóticas, como a pesquisa científica, exploração espacial e outras.

Magia e Psiquismo

Metalian é um mundo quase estéril em mana, a energia mágica que faz os feitiços funcionarem (MB, pág. 57); apenas em escassas regiões existe uma baixa quantidade de mana, tornando possível (mas difícil) realizar magia. Nenhuma dessas áreas está próxima à Cidade Imperial.

Metalianos podem aprender magia em outros mundos, onde exista mana em abundância e alguém disposto a ensinar tais segredos a um alienígena. Alguns exploradores espaciais, colonos e náufragos conseguiram aprender mágicas com magos de outros planetas, embora não possam utilizá-las em Metalian ou no vácuo do espaço (onde também não existe mana, exceto em raras regiões da galáxia). Como alternativa, o metaliano pode ter encontrado um mago alienígena exilado em seu mundo, vivendo em uma área de mana, e que pode ensinar o que sabe. Ser um mago é um Antecedente Incomum de 200 pontos.

Metalianos com poderes psíquicos são quase igualmente raros. Para um metaliano, como para qualquer personagem neste cenário, possuir poderes psíquicos é um Antecedente Incomum de 100 pontos.

Nomes

O uso de nomes é costume recente entre metalianos, pois indica individualidade. No passado eles eram chamados apenas por suas respectivas funções — operário, incubadora, guarda... —, e há quem ainda prefira esse modo. Muitos deles, quando em contato com outras culturas, apresentam-se apenas como “Metaliano”.

Muitos metalianos têm apenas o primeiro nome, quase sempre acompanhado de um ou mais títulos — como em “doutora Dryania, xenobióloga”. O segundo nome, quando existe, não tem qualquer relação com ancestrais. É apenas uma variação do primeiro nome, usada para diferenciar indivíduos que tenham primeiros nomes idênticos.

Traduzidos para a língua terrestre, nomes masculinos tendem a usar consoantes fortes como “k”, “t” e “p”, enquanto os femininos têm consoantes fracas como “n”, “d” e “l”. Os nomes começam e terminam com consoantes, mas a grande maioria dos nomes femininos termina em “a”. É incomum que ultrapassem duas sílabas. Exceções podem surgir em todas estas regras, como pode-se notar nos exemplos que seguem:

Nomes Masculinos: Densor, Daion, Hecton, Jaiman, Jolkar, Kairak, Kirov, Kolek, Korsek, Kursor, Parlak, Perkan, Torak, Tauror, Poulex, Rakton, Rarsor, Torsor

Nomes Femininos: Diele, Dryania, Denora, Farnia, Lenar, Leynia, Lora, Nalar, Nita, Norele, Nyehn, Slanet, Snara, Trahn

Estereótipos

Terrestres

“O mais desconcertante nos terrestres é sua aparente fraqueza. Pode-se matar um deles com uma bofetada. Ainda assim, sua simples existência mudou para sempre nossas vidas.

“No princípio, a Terra era apenas mais um planeta incapaz de aceitar nossa amizade. Somados ao temor e preconceito naturais, haviam os Infiltrados provocando ódio entre nossos povos, cada um acreditando que o outro era responsável pelos ataques. Devido a isso, no passado chegamos a acreditar que os terrestres eram uma ameaça real à nossa Imperatriz, mesmo fracos como são.

“Essa mesma fragilidade levou nossa doce Imperatriz a decretar que os terrestres sejam protegidos contra Traktor. Amamos nossa Majestade e vamos atender seu desejo — mas sabemos que, em sua infinita bondade, ela pode estar cometendo um erro; pode estar arriscando nossas vidas por criaturas que não merecem nossa proteção.

“Os terrestres apenas parecem frágeis: muitos de nós os enxergam como verdadeira peste — eles se reproduzem e espalham feito praga, roubam tecnologia, e sobrevivem até nas piores condições. A ameaça de Traktor é sem dúvida maior, mas não temos intenção de poupar as vidas dos terrestres se estes chegarem perto de Metalian — não importa o que nossa querida Majestade diga.”

Traktorianos

“Fazer contato com estes demônios foi um erro desde o primeiro instante.

“Eles abandonaram seus corpos naturais e adotaram profanas cascas mecânicas. Desprezaram o maior presente oferecido pela Mãe Galáxia, apenas para experimentar maior força e poder.

“Agora, desesperados para recuperar seu tesouro perdido, buscam a salvação em NOSSOS corpos. Buscam o sagrado Código Matriz, acreditando que seja algum tipo de fórmula mágica para fabricar corpos biometálicos. Seriam capazes de violar o próprio ventre de nossa Majestade para saciar sua obsessão.

“No início, quando eles não eram capazes de viajar mais rápido que a luz, podíamos deixar tudo como estava. Mas

agora eles vencem os abismos dos anos-luz, caçam nosso mundo, perseguem nossas naves. Até mesmo atacam os terrestres para nos atrair, sabendo que são nossos protegidos.

“Eles devem MORRER! TODOS eles! E que nossa Matriarca nos perdoe pela carnificina que virá.”

O Sacrifício de Antimatéria

Kursor sorriu, e achou melhor manter silêncio. Levou a mão até o precioso cilindro que adornava sua coxa fraturada. Deslizou dedos magros sobre os relevos. Viu, durante os lampejos das faíscas, a fenda de saída da lâmina.

E colocou-a de encontro ao próprio ventre.

Pensou no órgão que por tanto tempo tinha sido ameaçado por aquele estilhaço de míssil. Um acelerador de partículas, com o tamanho e formato aproximados dos de uma serpente enrodilhada. Em seu interior eram gerados antiprótons, as partículas de que é feita a antimatéria.

Antimatéria.

Kursor deu a ordem à Espada da Galáxia. Esta, como se estivesse viva e consciente, vacilou alguns instantes antes de lançar fora sua lâmina de aço nuclear. Os prótons do hidrogênio metálico tocaram os antiprótons.

Com isso, foi liberada a força mais destrutiva conhecida no Universo.

Este recurso é uma das armas mais temidas em toda a guerra. Um metaliano acuado, muito ferido ou disposto a dar a vida para destruir seus inimigos, é capaz de explodir a si mesmo com força suficiente para destruir uma nave estelar. É o chamado Sacrifício de Antimatéria.

Para realizar o Sacrifício, o metaliano precisa introduzir no próprio ventre uma lâmina ou outro objeto feito de matéria, causando a si mesmo pelo menos 10 pontos de dano. O contato do objeto com a antimatéria vai liberar a energia da

explosão, matando o metaliano e causando dano de 6dx50 de contusão! O dano cai pela metade a cada 3m do centro da explosão. A explosão produz ainda um pulso magnético que coloca em curto quaisquer aparelhos eletrônicos desprotegidos dentro de um raio de 500m.

Nem sempre o sacrifício é possível, levando em conta a elevada RD dos metalianos. Uma Espada da Galáxia pode fazer isso facilmente, mas não um rifle laser! Armas de fogo servem, mas não armas de feixe; o objeto de contato deve ser feito de matéria.

A explosão também pode ser provocada por um ataque inimigo, por acidente ou de forma proposital: para qualquer dano igual ou superior a 10 pontos, que ultrapasse a RD e seja causado por armas materiais, jogue três dados: um resultado igual a 17 ou 18 provoca a explosão. No Sistema Avançado de Combate, considere que a explosão ocorre apenas com ataques ao ventre.

O Código de Honra da Frota Exploratória

Os regulamentos da Frota foram criados e escritos pelo capitão Kursor, o primeiro explorador espacial. Entre seus trechos mais importantes temos:

• O objetivo maior de um explorador espacial é a busca por seres inteligentes, raças e civilizações que o Império metaliano possa chamar de aliados.

• Como legítimo representante do Império Metaliano, o explorador espacial deve se comportar com a mesma disciplina, cortesia e formalidade que mostramos diante de nossa Imperatriz.

• O explorador espacial é proibido de travar amizade ou laços afetivos com espécies alienígenas.

• O explorador tem o sagrado dever de proteger a própria vida, bem como as de sua tripulação, mesmo que seja necessário matar para exercer esse dever.

• O explorador espacial tem o direito de vingar quaisquer ofensas, ameaças ou intenções hostis ao Império. Em casos graves, ele tem o sagrado dever de exterminar seus autores.

• O explorador espacial nunca deve deixar pistas sobre a localização da Imperatriz. Comunicações com o planeta-capital são restritas apenas a emergências.

• O explorador espacial deve honrar, proteger e preservar a Espada da Galáxia. Em hipótese alguma a Espada deve cair nas mãos de quem não a recebeu da própria Imperatriz.

• Se a Espada da Galáxia tirar a vida de uma criatura, um pertence seu deve ser conservado para lembrar ao explorador o erro que cometeu — e se ele não poderia ter sido evitado. Deve-se dar preferência a uma parte de sua anatomia, se a espécie em questão não mostrar restrições morais ou religiosas quanto a isso.

Como pode-se notar, os regulamentos fazem pouco além de colocar em palavras os instintos protetores e senso do dever metalianos — reforçados pelo rigor e paranóia naturais de Kursor. Poucos conseguem seguir esse código, especialmente a parte sobre comunicações restritas (às vezes as saudades de casa são fortes demais). O próprio Kursor distorceu o parágrafo sobre “ameaças” ao começar sua guerra particular contra a Terra.

Para aqueles que seguem suas regras (ou pelo menos tentam), o Código de Honra da Frota Exploratória é uma desvantagem de -10 pontos.

Robôs Metalianos

O Império Metaliano tem robôs, muitos parecidos com aqueles utilizados em outros planetas. A diferença é que, ao contrário do que acontece com outros povos, os robôs metalianos NÃO SÃO mais fortes que seus senhores. Muito pelo contrário: qualquer metaliano pode desmantelar um robô com um tabefe! Por essa razão o Império nunca preocupou-se em inserir nos cérebros dos robôs coisas como

Leis da Robótica e outras travas de segurança, já que eles não representam nenhuma ameaça.

Sendo tão “fraquinhos” em relação a seus mestres, robôs metalianos não são utilizados para trabalhos pesados ou perigosos. Na maioria das vezes eles atuam como auxiliares de cidadãos que trabalham isolados, em postos avançados, laboratórios distantes ou a bordo de naves estelares. Sendo raros os indivíduos que podem ou escolhem assumir tais funções, o Império coloca robôs à disposição deles como ajudantes.

Um robô metaliano típico é construído com 400 pontos de personagem, a maioria deles gastos com as seguintes vantagens: Rádio-Comunicação, Comida e Bebida Desnecessárias, Resistência ao Vácuo, Idade Imutável, Sono Desnecessário, Noção Exata do Tempo, Talento para Matemática, Cálculos Instantâneos e Memória Eidética em segundo nível. Um robô metaliano tem ST aumentada em 50% (arredondada para baixo), DX +2, IQ +2, 5 Pontos de Vida Extras, DP 2 e RD 6. Outras vantagens, desvantagens e perícias vão depender da função específica que o robô desempenha.

Capitão Kursor Krion (930 pontos)

ST 11/110 (10 pontos)

DX 15 (60 pontos)

IQ 18 (125 pontos)

HT 10 (0 pontos)

Deslocamento: 6.25

Dano Básico: GDP 12D, Bal 14D

Espada da Galáxia: 14D (100) perfuração, 16D (100) corte

Vantagens e Desvantagens: Condição Metaliana (550 pontos); Alfabetização (10 pontos); Antecedente Incomum: Espada da Galáxia (50 pontos); Hierarquia Militar x4 (20 pontos); Facilidade p/ Línguas +2 (4 pontos); Fleuma (15 pontos); Força de Vontade +2 (8 pontos); Hipoalgia (10

pontos); Pele Refletora x3 (12 pontos); Reputação +4 dentro do Império, sempre (10 pontos); Código de Honra da Frota Exploratória (-10 pontos); Paranóia (-10 pontos); Obsessão: deter os terrestres (-15 pontos); Vulnerabilidade a Oxigênio: Sensível (-10 pontos)

Peculiaridades: Não demonstra ter emoções, embora as possua como todo mundo; Sério e sisudo; Odeia tudo que vem da Terra; Não aceita nada de terrestres; Acha abraços constrangedores.

Perícias: Adestramento de Bionaves 18 (4 pontos); Astronavegação: Dobra Espacial 19 (4 pontos); Astronomia 19 (6 pontos); Comando H 20 (4 pontos); C.R.C. 19 (6 pontos); Construção de Espaçonaves 17 (1 ponto); Diplomacia 18 (4 pontos); Espada da Galáxia 17 (8 pontos); Gravidade Zero 17 (8 pontos); Op. de Computadores 18 (1 ponto); Microondas 21 (10 pontos); Planetologia: Mundos Terrestres 20 (6 pontos), outros 17 (0 pontos); Tática 18 (4 pontos); Tradução de Ondas 21 (6 pontos); Xenologia 19 (6 pontos); 36 idiomas variados, todos 18 (1/2 ponto cada)

Kursor Krion está entre os maiores heróis da história de Metalian. Outrora tratado como um pária quando iniciou o programa espacial metaliano, hoje é reconhecido quase como uma lenda.

Kursor foi o pioneiro dos pioneiros. Com a ajuda do engenheiro-médico Kirov, projetou e tripulou as primeiras espaçonaves metalianas. Comandou o primeiro vôo tripulado para outro planeta — Roardaigh, o mundo mais próximo de Metalian —, quando fez também o primeiro contato com uma bionave. No comando de uma delas, explorou e mapeou grande parte da galáxia hoje conhecida.

Apesar de sua conhecida frieza, Kursor teria pela frente uma carreira plena de satisfação e sucesso — não fosse uma visita ao planeta Terra, na época conhecido por eles como Drall-3. Ao permitir o desembarque de sua companheira Trahn em missão diplomática, ele viu a morte de sua querida nas mãos de militares terrestres. Lutou para esquecer o ódio e o desejo de vingança até que, anos depois, retornou ao planeta.

Descobriu então que a ciência terrestre avançava, que enviava sondas e naves para o espaço.

A paranóia natural de Kursor, somada ao ódio pela morte da amada, nublaram seu julgamento: ele viu as tímidas incursões da Terra na astronáutica como séria ameaça a seu próprio mundo. Kursor declarou uma guerra particular contra a Terra, mesmo contra ordens do próprio Império. Arrastando consigo a jovem Slanet, uma exploradora espacial em treinamento, instalou-se em órbita da Terra disposto a impedir suas viagens espaciais. O ataque ao ônibus espacial Challenger foi apenas o primeiro de uma série de atentados que prosseguiram durante anos. Apenas a chegada de uma força-tarefa metaliana fez com que o terrorismo tivesse um fim.

Kursor foi dado como morto na Terra em 1995, após sacrificar a vida para salvar aquele planeta. Ele teria sido um pioneiro até mesmo em sua morte: foi o criador da manobra que mais tarde seria chamada Sacrifício de Antimatéria, quando um metaliano enterra uma arma no próprio ventre e provoca a explosão de seu acelerador de partículas.

Embora Kursor seja lembrado como um dos maiores heróis de Metalian, o “Incidente Kursor” costuma ser reconhecido pela Imperatriz como um colossal erro de julgamento, um exemplo que não deve ser seguido. Contudo, muitos metalianos encontram nessa história inspiração para se revoltar e agir sem ordens do Império.

Capitã Slanet Starxx (780 pontos)

ST 8/80 (-15 pontos)

DX 12 (20 pontos)

IQ 15 (60 pontos)

HT 11 (10 pontos)

Deslocamento: 5.75

Dano Básico: GDP 9D, Bal 11D

Espada da Galáxia: 11D (100) perfuração, 13D (100) corte

Vantagens e Desvantagens: Condição Metaliana (550 pontos); Antecedentes Incomuns: Independente (10 pontos) e Espada da Galáxia (50 pontos); Alfabetização (10 pontos); Aparência: Bonita (15 pontos); Destemor +2 (bravura: 4 pontos); Empatia (15 pontos); Hierarquia Militar x4 (20 pontos); Código de Honra da Frota Exploratória (-10 pontos); Estigma Social (dourada: -5 pontos); Fobia: Água (-15 pontos); Pele Não-Prateada (-20 pontos); Voto: preservar a memória dos heróis da Frota (-10 pontos)

Peculiaridades: Painéis solares (veja em Tecnologia); Considera o espaço seu verdadeiro lar; Mente sobre a idade (para mais); Não tolera quem fica entre ela e seu destino; Evita mostrar emoções (embora não faça isso tão bem quanto Kursor).

Perícias: Astronavegação: Dobra Espacial 16 (4 pontos); Astronomia 17 (8 pontos); Comando H 14 (1/2 ponto); C.R.C. 12 (1/2 ponto); Espada da Galáxia 10 (1/2 ponto); Gravidade Zero 13 (4 pontos); Op. de Computadores 17 (4 pontos); Microondas 12 (1/2 ponto); Planetologia: Mundos Terrestres 17 (6 pontos), outros 14 (0 pontos); Tradução de Ondas 17 (4 pontos) Xenologia 14 (2 pontos); Inglês 15 (2 pontos); Português 14 (1 ponto); Francês 14 (1 ponto)

Entre os metalianos, Slanet é peculiar em quase todos os sentidos — a começar pela aparência: dourada, em vez de prateada, e com grandes olhos azuis de cobalto. Do tipo que desperta antigos preconceitos, mas que também atrai olhares com sua beleza exótica.

Slanet não teve uma juventude de dúvidas e incertezas, como é típico entre os metalianos atuais. Desde a infância sempre soube como desejava servir ao Império — e esse desejo ia contra tudo que se esperava: Slanet queria explorar o espaço, longe de Metalian. Uma preferência incomum para homens, e ainda mais rara entre mulheres.

Slanet sabia que não seria fácil. Entre as dificuldades que encontrou pelo caminho, um obstáculo inesperado foi Daion Dairax — um irreverente instrutor na Academia da Frota Exploratória. Em pouco tempo um interesse romântico surgiu entre os dois. Cada vez mais preocupado com o bem-estar de

Slanet, e conhecendo os riscos da exploração espacial, Daion cometeu o impensável: usou sua influência para tentar afastar a jovem daquela carreira. Sentindo-se traída, Slanet terminou com Daion e pediu para ser designada a outro instrutor.

Reconhecendo a coragem da jovem, o Império atendeu seu pedido. Ela teria um novo instrutor. O melhor.

Kursor Krion.

Slanet foi designada para tripular a nave de Kursor, a princípio contra a vontade deste. O explorador veterano não acreditava que uma garotinha dourada encontrasse coragem para desbravar as trevas do cosmo. Com o tempo, no entanto, ele viu-se forçado a reconsiderar: Slanet havia realmente nascido para aquele destino.

Experimentando um misto de admiração intensa e paixão platônica por seu capitão, Slanet obedecia a cada ordem sua. Na sociedade matriarcal de Metalian é estranho que mulheres se mostrem tão submissas a homens — mas a devoção de Slanet e a "tirania" de Kursor combinavam de tal forma que, para ambos, aquela condição parecia natural. Além disso, distantes de sua sociedade, eles encontravam certa liberdade para se comportar de forma diferente.

Assim sendo, Slanet aceitou com naturalidade a revolta de seu capitão contra o Império e seus ataques à Terra. Ela própria não tinha muita certeza sobre a nobreza dos motivos dele — mas, levando em conta como os terrestres haviam matado sua amada, Slanet acreditava que seu capitão merecia vingança.

Ao final do "Incidente Kursor", Slanet voltou a Metalian acreditando que seria punida. Em vez disso, recebeu o status definitivo de exploradora espacial e o comando da bionave Quasar — a antiga nave de Trahn. Agora Slanet atua na Guerra Traktoriana, esperando terminar com ela o quanto antes.

A convivência com Kursor tornou Slanet quase uma cópia sua: uma mulher feita de lógica e disciplina, esforçada em esconder suas emoções. Embora esteja ainda distante de ser

como era seu capitão, ela se empenha muito nisso. Sob seu ponto de vista, a memória de Kursor será melhor preservada assim.

Capitão Daion Dairax (880 pontos)

ST 12/120 (20 pontos)

DX 13 (30 pontos)

IQ 16 (80 pontos)

HT 15 (60 pontos)

Deslocamento: 7

Dano Básico: GDP 13D, Bal 15D

Biolaser: 10dx2

Vantagens e Desvantagens: Condição Metaliana (550 pontos); Antecedente Incomum: Independente (10 pontos); Alfabetização (10 pontos); Empatia com Animais (5 pontos); Hierarquia Militar x4 (20 pontos); Montagem de Arma: Biolaser (5 pontos); Braço Biônico (-10 pontos); Fúria Metaliana (-15 pontos); Hábitos Detestáveis: gírias alienígenas, especialmente terrestres (-5 pontos) e não fica sério por mais de dois minutos (-5 pontos); Reputação -1 (irresponsável), Império, sempre (-10 pontos); Temeridade (-15 pontos)

Peculiaridades: Ainda sente algo por Slanet; Chama Slanet de “Olhinhos Azuis”; Adora azucrinar a doutora Dryania; Recusou sua Espada da Galáxia; Acha a Terra “da hora”.

Perícias: Arma de Feixe: Laser 19 (16 pontos); Astronavegação: Dobra Espacial 18 (6 pontos); Astronomia 18 (8 pontos); Briga 14 (2 pontos); Comando H 16 (1 ponto); C.R.C. 16 (4 pontos); Gravidade Zero 15 (8 pontos); Op. de Computadores 18 (4 pontos); Microondas 16 (4 pontos); Planetologia: Mundos de Pedra/Gelo 18 (6 pontos), outros 15 (0 pontos), Tradução de Ondas 18 (4 pontos); Xenobiologia: Mundos de Pedra/Gelo 18 (6 pontos), Mundos Terrestres 17 (4 pontos), Vácuo Cósmico 18 (6 pontos); Xenologia 18 (8 pontos)

Se você acredita que todos os metalianos são solenes, terá uma grande surpresa ao conhecer Daion Dairax...

Daion é o perfeito exemplo de como os metalianos estão desenvolvendo personalidades individuais, cada vez mais fortes. Ele ainda é leal, ainda busca servir ao Império acima de todas as coisas... mas fará isso da forma que achar mais divertida e inesperada!

Dono de imensa ousadia e assombroso poder de raciocínio, Daion é incapaz de levar as coisas a sério. Não conhece a disciplina, não aceita ordens; faz tudo à sua maneira. Obedece apenas ordens diretas da própria Imperatriz. Pelos padrões metalianos, foi muitas vezes considerado insano e esteve bem perto de ser aprisionado para pesquisas.

Mas Primária não pensava assim. Via Daion e sua rebeldia como um bom presságio, um sinal da evolução de sua espécie — quanto mais distante ele estivesse de um "inseto sem mente", melhor. Além disso, o Império não podia abrir mão de sua grande inteligência, ousadia e capacidade de ver as coisas de forma diferente.

Acreditando que um explorador espacial deve ter mente aberta, Primária designou Daion como instrutor na Academia de Exploração Espacial. Ali ele foi conquistado pela beleza exótica da jovem Slanet, e os dois se apaixonaram. Cada vez mais envolvido, e contrariando sua tendência a ignorar assuntos sérios, Daion tentou desviar Slanet daquela perigosa carreira: sentindo-se traída, ela passou a odiá-lo. Desde então Daion nunca mais foi capaz de falar seriamente ou mostrar interesse em problemas graves. Não mais desejando aquela carreira, levou o problema à Imperatriz.

E ficou bem surpreso quando ela lhe entregou a bionave Parsec e disse: "Seja um explorador espacial."

Mesmo adotando uma profissão tão exótica, Daion ainda conseguia escandalizar seus colegas. Logo no início, durante a Cerimônia de Despedida, recusou sua Espada da Galáxia das mãos da própria Imperatriz. "Qualé? — ele disse. — Só vou bisbilhotar uns planetas por aí. Não preciso fatiar ninguém para isso."

Com o tempo, Daion descobriu que estava errado. Encontrou toda espécie de monstros, voltou a Metalian ferido e quase morto numerosas vezes. Constatou que uma arma era mesmo imprescindível em seu ramo de atividade — mas só resolveu dar o braço a torcer quando teve o próprio arrancado por um quelicerossauro, em Lerion-3. Em vez de clonar outro braço, solicitou o implante de uma prótese biônica armada com laser. A arma salvou sua vida muitas vezes desde então, de forma bem mais rápida e limpa que uma lâmina.

Daion ainda tem sentimentos por Slanet, mas não se atreve a tentar uma nova aproximação — especialmente após a mudança que ela sofreu enquanto esteve com Kursor. Agora são tão opostos quanto luz e trevas.

Qualquer um pode ser alvo das gozações de Daion, mas ele tem preferência especial por deixar constrangida a doutora Dryania com comentários maliciosos.

Doutora Dryania (730 pontos)

ST 10/100 (0 pontos)

DX 12 (20 pontos)

IQ 14 (45 pontos)

HT 9 (-10 pontos)

Deslocamento: 5.25

Dano Básico: GDP 11D, Bal 13D

Vantagens e Desvantagens: Condição Metaliana (550 pontos); Alfabetização (10 pontos); Hierarquia Militar x2 (10 pontos); Empatia c/ animais (5 pontos); Aliado: Hax (35 pontos); Patrono: Império (40 pontos); Distração (-15 pontos); Flashbacks (-5 pontos); Fobia Grave: implantes biônicos (-30 pontos); Pacifismo: Incapaz de Matar (-30 pontos); Vulnerabilidade a Oxigênio: Sensível (-10 pontos)

Peculiaridades: Acredita que robôs têm humanidade; Evita abandonar seus viveiros sempre que pode; Gosta de animaizinhos; Acha Daion uma peste.

Perícias: Antropologia 13 (2 pontos); Bioquímica 13 (4 pontos); Botânica 15 (6 pontos); Cirurgia 14 (4 pontos); Diagnose 16 (4 pontos); Ecologia 15 (6 pontos); Eletrônica 14 (4 pontos); Fisiologia 15 (8 pontos); Genética 13 (4 pontos); Gravidade Zero 12 (2 pontos); Matemática 12 (1 ponto); Medicina 18 (12 pontos); Metalografia 14 (4 pontos); Naturalista 14 (4 pontos); Op. de Aparelhos Eletrônicos 15 (médicos: 4 pontos); Primeiros Socorros 18 (0 pontos); Química 12 (1 ponto); Xenobiologia: Mundos Terrestres 16 (6 pontos), Atmosfera Hostil 14 (2 pontos), Gigantes Gasosos 13 (1 ponto), Vácuo Cósmico 14 (2 pontos); Veterinária 14 (2 pontos)

Dryania nunca desejou abandonar Metalian, mas foi forçada a isso pela carreira que escolheu.

Com o advento da exploração espacial, Kursor e os outros faziam contato com cada vez mais formas de vida desconhecidas. Dryania foi uma das primeiras cientistas interessadas na xenobiologia — o estudo de criaturas alienígenas. Como as leis imperiais proíbem a presença de alienígenas no planeta capital, um laboratório com essa finalidade foi construído na lua Predakonn. No momento, Dryania vive ali.

Dryania experimenta fortes saudades do solo nativo, mas a devoção por seus animais sempre vence esse sentimento. Ela nunca abandona o laboratório, exceto sob ordens imperiais. Para ajudá-la a tolerar esse isolamento, o Império designou um ajudante: Hax, um robô humanóide programado para desenvolver e simular uma personalidade humana. A princípio ofendida com a presença da máquina, hoje Dryania considera Hax um amigo fiel, acreditando firmemente que ele é uma criatura viva e com sentimentos.

Certa vez, durante um acidente, Dryania teve a mão amputada por uma fera. Na ocasião foi obrigada a receber uma prótese biônica: amante da vida em todas as suas formas, Dryania odiava aquela “abominação mecânica violando seu corpo”. Só anos mais tarde, com o uso da clonagem como fonte de órgãos para transplante, ela teve chance de livrar-se da detestável peça mecânica. Mas ainda

hoje ela sente imenso horror e repulsa por esse tipo de equipamento, e também por aqueles que escolhem usá-lo.

O trabalho de Dryania a coloca em contato freqüente com os exploradores espaciais da Frota. Houve época em que era a única pessoa a conversar diretamente com Kursor — salvou sua vida em várias ocasiões, prestando primeiros socorros quando o explorador veterano retornava de suas viagens semi-devorado por monstros espaciais. Devido a esse "contato íntimo", Dryania fez parte da força-tarefa que buscava impedir o terrorismo de Kursor contra a Terra.

A doutora também conheceu Daion, a contraparte de Kursor na Frota Exploratória: apesar das palhaçadas e gírias irritantes, as visitas de Daion eram até divertidas — especialmente se comparadas à presença sinistra de Kursor. A frágil amizade entre os dois quase teve fim quando Daion escolheu receber um braço biônico — para Dryania, a suprema piada de mau gosto!

Dryania é bem conhecida por seus devaneios. É muito fácil encontrá-la perdida no passado, recordando antigas conversas e acontecimentos. Sente dificuldade em se concentrar em qualquer assunto que não atraia seu interesse imediato; por vezes o robô Hax precisa despertar sua atenção para trazê-la de volta ao tempo presente.

Ao final do "Incidente Kursor", Dryania retornou a seu laboratório. Ela abomina a violência e raramente aceita tomar parte na Guerra — mas, por sua especialidade, é constantemente designada para tripular naves como consultora. Seus ocasionais reencontros com Daion são sempre... interessantes.

Engenheiro-Médico Kirov (840 pontos)

ST 17/170 (100 pontos)

DX 11 (10 pontos)

IQ 14 (45 pontos)

HT 14 (45 pontos)

Deslocamento: 5.25

Dano Básico: GDP 18D, Bal 20D

Vantagens e Desvantagens: Condição Metaliana (550 pontos); Alfabetização (10 pontos); Hierarquia Militar x2 (10 pontos); Hipoalgia (10 pontos); Patrono: Império (40 pontos); Compulsão: reclamar (-5 pontos); Hábito Detestável: rabugento (-10 pontos); Nanismo (-15 pontos); Vulnerabilidade: água (-45 pontos)

Peculiaridades: Adora receber elogios; Incompetente em gravidade zero; Aversão a formas de vida carbônicas; Frase de efeito: “Com mil demônios!”; Aplica tapinhas no focinho quando está pensando.

Perícias: Construção de Espaçonaves 18 (10 pontos); Eletrônica 17 (10 pontos); Engenharia: Propulsores de Dobra 17 (10 pontos), Naves Estelares 16 (8 pontos), Robótica 14 (4 pontos), Sistemas de Bionaves 16 (8 pontos), Suporte de Vida 14 (4 pontos); Fisiologia 13 (4 pontos); Gravidade Zero 5 (0 pontos); Mecânica: Propulsores de Dobra 17 (6 pontos), Robótica 13 (1 ponto), Naves Estelares 16 (6 pontos), Sistemas de Bionaves 18 (10 pontos), Suportes de Vida 16 (6 pontos); Matemática 14 (4 pontos); Medicina 12 (1 ponto); Metalografia 14 (4 pontos); Op. de Aparelhos Eletrônicos: Sensores 14 (2 pontos), Médicos 14 (2 pontos); Primeiros Socorros 14 (1 ponto)

Juntamente com Kursor, Kirov está entre os pioneiros da exploração espacial metaliana. Ele projetou e construiu as primeiras espaçonaves, tripulou os mais importantes vôos e participou do primeiro contato com uma bionave — sendo responsável, mais tarde, pela criação dos implantes de compartimentos em seus corpos gigantescos.

Kirov é bem forte, mesmo para um metaliano. Conquistou essa força graças ao hábito de trabalhar em ambientes de gravidade pesada: como nunca conseguiu se acostumar à baixa gravidade do espaço, ele prefere aumentar a gravidade artificial nos aposentos onde está trabalhando. Esse costume lhe deu músculos mais fortes, menor estatura e uma incompetência cada vez maior em gravidade zero.

Kirov é o típico gênio rabugento. Capaz de grandes façanhas tecnológicas, mas nunca sem toneladas de reclamações. Não chega a ser realmente mal-humorado, apenas excêntrico. É especialmente vulnerável a elogios: elogiar seu trabalho é garantir pelo menos alguns momentos de sossego.

Kirov se queixa especialmente das criaturas biocarbônicas, com “seus corpos asquerosos cheios de água, enguiçando aparelhos por onde passam”. Quando há terrestres por perto, seu nervosismo triplica: corre de um lado para outro, checando circuitos, testando computadores...

Por não confiar na competência dos outros, Kirov prefere trabalhar sozinho — o que raramente é possível, levando em conta que ele comanda e ensina grandes equipes de técnicos. Atualmente, Kirov trabalha na produção de armas e naves de guerra para combater os traktorianos.

Primária, a Imperatriz (1000 pontos)

ST 10/100 (0 pontos)

DX 10 (0 pontos)

IQ 19 (150 pontos)

HT 18 (125 pontos)

Deslocamento: 6.5

Condição Metaliana (585 pontos): Fobia; escuridão (0 pontos); Senso do Dever (0 pontos); Dependência de Metalian (0 pontos); Idade Imutável (15 pontos)

Vantagens e Desvantagens: Aparência: Muito Bonita (25 pontos); Bom Senso (10 pontos); Carisma +8 (40 pontos); Empatia (15 pontos); Empatia com Animais (5 pontos); Força de Vontade +5 (20 pontos); Intuição (15 pontos); Prontidão +5 (25 pontos); Voz Melodiosa (10 pontos); Honestidade (-10 pontos); Pacifismo: Auto-Defesa Apenas (-15 pontos); Senso do Dever com relação ao Império (-15 pontos)

Peculiaridades: Age como uma mãe superprotetora; Compara seu Império a “um adolescente que descobre o mundo”; É paciente com os erros de seus filhos; Não se acha

diferente de ninguém; Sente falta de incubar filhos pessoalmente.

“Talvez ache que, por ser a matriarca, sou diferente das outras mulheres. Bem, não sou. Tenho as mesmas emoções, sinto as mesmas dores, as mesmas alegrias e tristezas. Atualmente meu papel é transmitir o Código Matriz para que mulheres como você o usem para procriar. Bilhões de anos se passaram desde a última vez em que incubei um filho pessoalmente. Mas agora, quando vi nossos viajantes espaciais romperem as amarras com Metalian e se aventurarem no cosmo, senti como se todo o Império fosse um recém-nascido que quebrava a casca de seu casulo. Meu povo havia crescido, se tornado adulto, e estava pronto a enfrentar os rigores da galáxia sem minha ajuda.”

Primária, a Imperatriz, a Matriarca, sua Majestade Imperial. Ela é a razão da existência de cada metaliano, de toda a sua espécie. Ela é sua mãe.

A Imperatriz sempre irá parecer bela e fascinante para qualquer criatura, não importa quão alienígena seja. Ela é baixa, de aspecto frágil e muito mais jovem do que deveria. Sua pele de prata é reluzente como nenhuma outra. Os olhos são de uma cor que, inexplicavelmente, não pode ser guardada na memória ou reproduzida por qualquer meio tecnológico. Ela “veste” apenas três pares de antenas delgadas, com o aspecto de caules alienígenas: um menor, na cabeça, formando algo parecido com uma coroa; outro nos tornozelos; e um terceiro nas costas, maior, sustentando uma espécie de véu de tecido delicado.

A vantagem Idade Imutável (de ***GURPS Supers***), em vez de Longevidade, está disponível apenas para ela. Nenhum metaliano duvida que sua Imperatriz seja a mesma desde o surgimento de sua espécie, eras atrás, quando eram apenas besouros bípedes sem mente. Mas como explicar sua aparência, então? Ela foi sempre como é, ou mudou no

decorrer dos milênios? Talvez nem a própria Primária conheça a resposta.

Apesar da aura de imenso respeito e devoção que cerca a Imperatriz, ela não é física ou mentalmente superior a um metaliano comum. Sua longevidade garante-lhe grande inteligência e sabedoria, é verdade, mas no fundo ela é apenas uma mãe preocupada com o bem-estar de seus filhos. Essa preocupação, às vezes excessiva, é traduzida em decretos imperiais que proíbem atividades perigosas.

A personagem Primária é construída com 1000 pontos, no mínimo. Sim, *no mínimo*. Ela tem certas vantagens especiais que não podem ser computadas. Sua Reputação e Status na sociedade metaliana beiram a divindade. Seus bônus em Testes de Reação aplicam-se apenas para outras raças; o teste jamais é necessário para metalianos, que sempre vão reagir a ela da forma mais favorável possível. E o Código Matriz dificilmente poderia ser traduzido em pontos de personagem, já que ninguém pode dizer com certeza do que ele é capaz...

A Imperatriz não tem a fobia de escuridão inerente à raça, nem qualquer dependência do solo metaliano (embora não exista nenhuma chance de que seus filhos a permitam sair do planeta). Ela também não possui *nenhuma* perícia; seu elevado IQ garante conhecimentos gerais sobre temas diversos (perícias pré-definidas com base em IQ), mas apenas isso. Decisões sobre assuntos técnicos ou estratégicos que estejam além de seu conhecimento são deixadas para especialistas.

Metaliano (650 pontos)

ST 16/160 (80 pontos)

DX 12 (20 pontos)

IQ 12 (20 pontos)

HT 13 (30 pontos)

Deslocamento: 6,25

Vantagens e Desvantagens: Condição Metaliana (550 pontos); Sentido Magnético x3 (15 pontos); Fúria Metaliana (-15 pontos); Honestidade (-10 pontos)

Peculiaridades: Não usa um nome; aceita ser chamado apenas de Metaliano; Experimenta alívio ao ser tocado; Gosta de falar sobre seu mundo; Incompetente em Escultura: gosta de estátuas, mas quando tenta produzi-las se sai muito mal; Procura proteger a doutora Abigail Days, a quem deve gratidão.

Perícias: Astronavegação: Dobra Espacial 12 (2 pontos); Astronomia 12 (8 pontos); Briga 14 (4 pontos); Comando H 14 (4 pontos); Furtividade 14 (8 pontos); Gravidade Zero 14 (8 pontos); Radiocontrole 12 (8 pontos); Tradução de Ondas 14 (4 pontos); Xenobiologia: Mundos de Pedra/Gelo 13 (1 ponto), Mundos Terrestres 14 (2 pontos), Vácuo Cósmico 14 (2 pontos); Xenologia 12 (4 pontos)

Metaliano representa o estereótipo do soldado de Metalian; vive para servir seu império, vive para ser útil à Imperatriz.

Veio à Terra seguindo ordens pessoais dela, com a missão de resgatar um explorador espacial desaparecido. Atraído para uma armadilha, descobriu tarde demais que o NORAD matou aquele que ele pretendia salvar. Foi mantido prisioneiro durante anos, até escapar em tempos recentes. Hoje ele acredita com todas as forças que a Terra esconde numerosas ameaças a seu mundo, e pretende exterminar todas — mesmo que para isso seja preciso aliar-se aos terráqueos que compõem o U.F.O. Team.

Metaliano mostra afeição pela doutora Abigail Days, que o libertou quando era prisioneiro do NORAD. É a única terráquea em quem confia, e não raras vezes ele experimenta o desejo de zelar por sua proteção. Nunca adotou um nome próprio, um traço de individualidade que ele acredita estar arruinando sua civilização; prefere ser chamado apenas de Metaliano.

Caçador (700 pontos)

ST 10/100 (0 pontos)

DX 12 (20 pontos)

IQ 11 (10 pontos)

HT 10/5 (0 pontos)

Biolaser: 10dx2

Vantagens e Desvantagens: Condição Metaliana (550 pontos); Coordenação Plena x2 (100 pontos); Reflexos em Combate (15 pontos); Paranóia (-10 pontos); Pontos de Vida Reduzidos x5 (-25 pontos); Segredo: sua missão fracassada (-10 pontos); Voto: caçar seu inimigo até destruí-lo (-15 pontos).

Braço Biônico (15 pontos): Braço Extra: ST 50 (10 pontos); Montagem de Arma: Biolaser (5 pontos)

Tentáculo Biônico (35 pontos): Golpeador: ST 50 (5 pontos); Flexibilidade Extra (5 pontos); Ataque Constritivo (15 pontos); Braço Mais Longo +2 (20 pontos)

Peculiaridades: Não usa um nome. Prefere ser chamado apenas de Caçador; Costuma falar sozinho, sobre como pretende "arrancar os olhos daquele maldito com as próprias mãos"; Melancólico.

Perícias: Armas de Feixe: Lasers 14 (4 pontos); Briga 14 (4 pontos); Furtividade 12 (2 pontos); Rastreamento 14 (6 pontos); Sobrevivência: deserto 12 (2 pontos), outros 9 (0 ponto)

Quando ainda não usava esse nome, em busca da melhor maneira de servir à sua Imperatriz, Caçador tentou ser um Patrulheiro. Atuando em um posto de patrulha na lua Silvar, certo dia, ele notou a aproximação de um solitário robô trak-toriano. Tentou destruí-lo, mas falhou; a criatura conseguiu passar por ele e pousar em uma região desértica de Metalian.

Caçador sentiu que havia falhado miseravelmente com sua majestade: permitiu que um odioso inimigo pisasse o mesmo mundo que sua querida Imperatriz. Apavorado e atormentado pelo remorso, cada vez mais próximo da loucura total, Caçador guardou segredo e solicitou ao Império um novo

cargo: explorar e patrulhar a superfície do planeta — trabalho tedioso e de pequena importância, pouco solicitado. Não houve objeções ou suspeitas. Equipado com membros biônicos extras, incluindo um poderoso biolaser, ele adotou seu nome atual. Agora poderia vasculhar o território onde o traktoriano desceu e, talvez, reparar seu terrível erro.

Foi o que tentou. Percorrendo os desertos equatoriais de Metalian, descobriu o local de pouso e o esconderijo do invasor. Mais tarde encontrou o próprio: era um “Guerreiro Cósmico”, o tipo mais poderoso de traktoriano, equipado para viajar sozinho pelo hiperespaço e sobreviver a seus rigores. Em batalha contra o guerreiro, conseguiu danificá-lo — mas também recebeu ferimentos, e teve seu veículo destruído.

Caçador sabe que sua presa ainda está em Metalian, incapaz de voar, com os propulsores danificados. Também não teve chance de fazer contato com Traktor: do contrário, os malditos robôs já estariam enxameando este mundo. Mesmo assim, se estiver vivo, ainda é uma ameaça. Caçador não pretende descansar até que o miserável seja reduzido a uma pilha de destroços.

Caçador não pediu ajuda ao Império, pois com isso seu vergonhoso segredo seria revelado. Assim, sem acesso a cuidados médicos, ele ainda carrega um grave ferimento que recebeu na primeira batalha (no momento ele possui 5 pontos de vida a menos que sua HT, uma desvantagem de -25 pontos).

Caçador é um ser melancólico, solitário em seu próprio mundo. Ele poderia simplesmente levantar a voz e pedir ajuda, ou mesmo companhia, mas a vergonha o impede de fazê-lo. Sabe que, sozinho, tem pouca chance contra o Guerreiro Cósmico — mas prefere morrer a falhar outra vez com sua Imperatriz. Ele nunca vai decepcioná-la. Nunca.

Parte 3 • Traktorianos

Nós, Robôs

— Uma vez dentro deste corpo terráqueo, fiquei impressionado com a gama de sensações que ele pode oferecer. Os olhos têm uma resolução muito maior que minhas antigas lentes, com um espectro de cores bem mais amplo. O paladar associado ao olfato é uma coisa absolutamente nova para mim. Nunca imaginei que degustar alimentos sólidos pudesse ser tão prazeroso. E a pele, o tato... experimentar tais coisas fez parecer que passei toda a vida em uma cela de ferro-níquel.

"Mas, mesmo dispondo de tais delícias sensoriais, eu não poderia conservar este corpo para sempre. Ele envelhece rápido. Estava com trinta e um anos quando me apossei dele, em 1966, e agora já não lhe restam mais que duas ou três décadas. Não tenho coragem de tentar trocar de corpo outra vez, nem tenho idéia precisa de como fiz isso. Mas até agora não houve motivos para tentar: eu visava um corpo metaliano, forte e durável como um robô, mas com estes saborosos sentidos orgânicos. E também não sou nenhum canalha egoísta. Desejo que meus irmãos traktorianos também possam livrar-se de suas prisões robóticas. E quem neste planeta teria mais chances de encontrar um alienígena do que um oficial da Força Aérea?

"Eu não sabia ao certo o que fazer no começo. Concentrei-me em conquistar posições cada vez mais altas na Força Aérea, até chegar a coronel. Difícil foi resistir à tentação de colaborar um pouco com a tecnologia terrana. Norman Williams era diplomado em engenharia, mas mesmo assim eu não teria como explicar coisas como biochips, fissão nuclear, antimatéria, supercondutores... bem, eles acabaram descobrindo a maioria dessas coisas sem minha ajuda, de qualquer forma.

"Deixei pra lá a engenharia e me concentrei no problema de localizar os metalianos. Descobri de fato alguns ETs, como somos chamados aqui, mas não era nada importante — apenas uns cadáveres de fisiologia inferior e um disco voador primitivo acidentado no Arizona. Estudei relatórios de pilotos e astronautas que tiveram contato com UFOs, e alguns até

descreviam naves parecidas com a sua. Isso, todavia, não significava muito. Você havia mencionado que bionaves são criaturas domesticadas — e isso implica na existência de espécimes selvagens, que poderiam ter vindo parar aqui por acaso. Ingressei em cada projeto relacionado a extraterrestres, como o UFO, o SETI, e outros dos quais o público nunca ouviu falar. Não encontrei vestígios de metalianos, mas no final minha busca gerou frutos. Conquistei a fama de maior autoridade em UFOs nos círculos militares. E, quando você transmitiu sua mensagem de saudação em uma freqüência secreta da CIA, adivinhe quem foi indicado para recepcioná-lo?"

— Traktoriano infiltrado na Terra, gabando-se
diante de um metaliano capturado

Fim da Vida

— Mas... o que é isso?

— Uma tela a óleo. Antigamente um artista precisava de talento inato e anos de prática para produzir uma destas. Claro, isso foi antes de chegar a maldita computação gráfica. Hoje em dia isso pode ser feito por qualquer idiota que tenha um programa editor gráfico.

Soldador não tinha a mínima vontade de discutir avanços da informática. Prestava atenção à gravura, uma seqüência de estranhas criaturas sobre uma paisagem marinha. Havia uma data sob cada uma delas.

(3 BILHÕES DE ANOS A.G. — ANTES DE GIGACOM): A primeira delas era verde, achatada, de aspecto viscoso. Levava nas costas uma concha em forma de cone. A cabeça tinha dois pares de antenas, duas delas com olhinhos negros nas pontas. Se a figura estivesse em tamanho natural (e estava), o animal devia medir cerca de quinze centímetros.

(1,3 BILHÕES DE ANOS A.G.): Ali estava um bicho maior e bastante parecido, exceto por alguns detalhes: agora apenas uma pequena parte do corpo ficava fora da concha pontuda, e

esta exibia seis patas articuladas se estendendo para os lados. Duas delas tinham pontas achatadas como remos, sem dúvida para locomoção subaquática. O outros dois pares estavam equipados com pequenas pinças.

(390 MILHÕES DE ANOS A.G.): O terceiro animal media quase um metro, e foi ilustrado saindo da água para a terra firme. Já não mostrava qualquer sinal do bicho verde anterior — a não ser pelas quatro anteninhas telescópicas aflorando de orifícios na carapaça. A concha continuava com sua forma de cone, mas agora era toda fechada e segmentada em vários anéis. As patas dianteiras eram dotadas de pinças, enquanto as outras quatro serviam para caminhar.

(40 MILHÕES DE ANOS A.G.): Uma mudança radical se apresentou na criatura seguinte. Estava apoiada apenas no par de patas posterior. Sua postura não era perfeitamente ereta, mas estava claro que ela caminhava com duas pernas. Os quatro membros restantes ostentavam garras maiores e mais ameaçadoras.

(9 MILHÕES DE ANOS A.G.): E lá vinha o quinto, maior e mais robusto, com metro e meio de altura, e bem ereto. A carapaça estava decorada com desenhos indígenas. As garras de cima eram diferentes: uma das partes da pinça ficou menor e mais ágil, formando um polegar — como nas pinças mecânicas modernas. Uma delas empunhava uma clava de madeira.

(2 MILHÕES DE ANOS A.G.): O próximo foi reconhecido de imediato: por cima da casca natural ele trajava uma armadura de ferro, a mesma que Soldador havia visto na caixa minutos antes. Correntes pendiam em certos lugares. Não era mais uma criatura de quatro braços; dois deles pareciam ter sido amputados. A garra direita empunhava uma espada, e a esquerda segurava um escudo com uma insígnia.

(5.000 ANOS A.G.): A armadura seguinte era consideravelmente mais avançada. Tinha juntas sanfonadas e parecia toda vedada, exceto por algumas fendas no elmo. Um grande farol no meio do peito indicava a presença de, no mínimo, sistemas elétricos rudimentares. Sobre o ombro

direito estava montado um canhão, que devia funcionar com pólvora seca.

(ANO 1000 D.G.): Finalmente Soldador se deparava com uma figura que merecia o nome de robô. Tinha o dobro da altura de seu antecessor. Seus braços e pernas eram inteiramente mecânicos, motorizados, não apenas placas de metal revestindo carne. O casco era dourado e reluzente, talvez uma liga de ouro. Os braços tinham versáteis mãos de cinco dedos no lugar das pinças. Na cabeça, lentes oculares em vez de buracos. Não trazia armas de qualquer tipo.

(ÉPOCA ATUAL): Não era um corpo tão atual quanto sugeria a legenda, estava mais para um autêntico calhambeque. Tinha peças bojudas e desajeitadas. O rosto abandonou sua aparência crustácea original, havia sido modelado em forma felina — usar cabeças de animais mitológicos era o máximo em elegância na época. O casco era todo de um magenta berrante e brega. Mas nem se discutia que, comparado a todos os outros, aquele corpo era a última palavra em tecnologia cibernética.

— Descrição do quadro profano "Abandono da Carne",

assinado por DHH-435619-FTR, Visionário.

Traktor é muito parecido com a Terra, mas com mais jazidas metálicas. Sua densidade é de 5.6 em relação à água (a Terra tem densidade 5.5; Metalian, 7.2). Gravidade e pressão atmosférica são bem próximas, nunca variando em mais de 0.1. A atmosfera tem nitrogênio a 68% e oxigênio a 26%, com traços de vapor d'água, CO_2 e outros gases — perfeitamente respirável para pessoas da Terra, ainda que o leve excesso de oxigênio possa provocar certa embriaguez. 64% da superfície do planeta é coberta de água. O clima é terrestre normal, e os terrenos predominantes são as planícies e estepes.

A vida desenvolveu-se em Traktor exatamente como na Terra. As primeiras formas de vida surgiram nos oceanos, a partir de combinações de aminoácidos. A vida explodiu em sua

variedade, espalhou-se pelos mares e abandonou-os para conquistar o solo firme. Insetos, anfíbios, dinossauros, répteis, aves e mamíferos povoaram o planeta. Mas o status de espécie dominante pertenceria a um certo molusco-crustáceo bípede, que iria cobrir o mundo com uma civilização altamente industrial. A exploração desenfreada dos recursos naturais, a queima de combustíveis fósseis e a poluição devastaram o planeta. Milhões de espécies estão extintas, outras lutam para sobreviver nos ecossistemas destruídos. E os traktorianos não se importam: hoje eles são mais máquinas que criaturas vivas, sem nenhuma consciência ecológica. Construíram imensas fazendas de algas para gerar comida e oxigênio — seus cérebros de carne não precisam de nada além disso. Viver em um planeta quase morto não os incomoda.

Os ancestrais da atual espécie dominante em Traktor eram invertebrados marinhos de quinze centímetros, com aspecto viscoso, protegidos por conchas — como caramujos. Essa criatura evoluiu, cresceu em estatura, ganhou patas articuladas, uma armadura quitinosa, postura ereta, e finalmente a inteligência. Com o desenvolvimento de sua tecnologia, aos poucos eles adotaram armaduras metálicas melhores que suas carapaças naturais. Amputavam partes de seus corpos para instalar substitutos mecânicos, até que restasse apenas o cérebro.

Em sua busca por corpos cada vez mais perfeitos, os traktorianos descobriram que podem ser transplantados de um corpo para outro. Qualquer corpo serve, se tiver uma caixa craniana de tamanho adequado e um sistema circulatório para alimentar o cérebro com oxigênio e carboidratos. Isso inclui pessoas da Terra: quando diante de uma pessoa da Terra, o cérebro de Traktor utiliza sua musculatura rudimentar para saltar no rosto da vítima e penetrar na cavidade nasal, abrindo caminho até o cérebro. Lá os tecidos se misturam, o cérebro aprende as informações necessárias para fazer o novo corpo funcionar, e depois expele o cérebro antigo pelo esôfago para que seja dissolvido pelo suco gástrico no estômago, sem gerar suspeitas.

Se o corpo morre, o cérebro tem ainda alguns tempo de vida para procurar outro. Ele faz isso saltando no rosto da vítima mais próxima e penetrando em sua boca ou narinas. A troca de corpos pode ser feita várias vezes, mesmo quando o corpo atual ainda vive, mas muitos traktorianos têm medo ou não sabem disso.

O Sistema Busca

Traktor é o planeta mais próximo da estrela Busca, uma estrela anã vermelha (M VI) a vinte anos-luz da Terra, no mesmo braço galáctico. Além de ser pequena e de pouco brilho, nos últimos oitenta anos Busca esteve ofuscada por Procyon, estrela mais próxima e muito mais brilhante. Portanto, até o início da Guerra, Busca ainda era desconhecida pela astronomia terrestre.

A seguir temos os dados astronômicos do sistema Busca e do planeta Traktor, compatíveis com ***GURPS Space***.

Estrela Busca - Anã Vermelha

Massa Estelar: 0.2

Biozona: 0.1 - 0.1 UA*

Raio Estelar: 0.0

Probabilidade de Planetas: 2d+2 em 3d6

Modificador de Vida: +2

Sistema Busca - Órbitas

1ª) 0.1 UA, Traktor

2ª) 0.3 UA, cinturão de asteróides

3ª) 0.5 UA, cinturão de asteróides

4ª) 0.9 UA, planeta estufa hostil

5ª) 1.7 UA, gigante gasoso médio

6ª) 3.3 UA, gigante gasoso médio

7ª) 6.5 UA, planeta rochoso gelado

Traktor - Ficha Planetária

Diâmetro: 13.194 km

Gravidade: 1.1 G

Densidade: 5.6

Tipo: rochoso

Composição: médio-ferro

Terreno: planícies/estepes

Distância Orbital: 0.1 UA

Rotação: 28 horas terrestres

Revolução: 26 dias terrestres

Satélites: 0

Atmosfera

Pressão: 1.1 (normal)

Tipo e Composição: oxigênio-nitrogênio

Clima: morno

As Luas

Traktor tem duas luas, ambas muito pequenas para conter atmosfera — muito parecidas com Fobos e Deimos, as luas de Marte. Seu movimento de rotação é igual ao de translação: uma de suas faces está sempre voltada para Traktor, e a outra não.

A influência das luas sobre a cultura traktoriana é, no mínimo, curiosa. Em vez de nomes mitológicos, elas são chamadas de Yasim e Norot, antigas palavras para “sim” e “não”. Os antigos traktorianos, em sua fase tribal, consultavam as luas como oráculos através de muitos tipos de jogos adivinhatórios. O método mais simples e popular consiste em fechar os olhos, fazer uma pergunta e olhar para o céu em busca de uma lua; sistemas complicados levam em conta a posição dos astros no céu, sua fase e uma série de outros fatores.

Mesmo hoje, nesta era de alta tecnologia, Yasim e Norot ainda mostram sua influência: técnicos de computadores usam os nomes das luas para designar 1 e 0, sim e não, em sistemas binários.

Yasim: Medindo 10% do tamanho da Terra, a pequena e alva lua de Yasim é totalmente árida: sem ar, água, minérios e quase sem gravidade, sem nenhum interesse econômico para os traktorianos — mas de grande valor espiritual. Para eles, Yasim representa tudo que é positivo e favorável.

Norot: Esta lua cinzenta tem praticamente o mesmo tamanho de sua irmã Yasim — mas, por ser escura, parece um pouco menor. Também não tem ar e nem água, mas é mais rica em minérios, atraindo constantes expedições mineradoras. Vista do solo, Norot representa aquilo que é negativo e prejudicial; alguns levam essa crença tão a sério que se recusam usar ou trabalhar com minério originário dali.

Armadura

Estava de pé, em um canto do quarto, olhando para ela.

— Q-quem é você? O que quer?

Não houve reação. A figura com armadura dourada devia ter quatro metros de altura, e quase três de ombro a ombro. Tinha forma humanóide — cabeça, tronco, dois braços e duas pernas —, mas sua estrutura lembrava mais um caminhão do que uma pessoa. A cabeça era minúscula, com janelinhas de

vidro no lugar dos olhos, e levava uma espécie de elmo com uma viseira gradeada e uma crista metálica vertical. Ficava quase sumida entre enormes ombros quadrados. Destes pendiam braços maciços que terminavam em enormes mãos de cinco dedos, tão grandes que bastaria uma delas para envolver Slanet pela cintura. Mãos mecânicas, com articulações motorizadas. Mãos de metal bruto e ligas artificiais. Mãos sem vida.

Que bobagem a minha! É apenas um robô.

A jovem chegou mais perto e ia tocar a coisa, mas foi invadida por um medo absurdo de que ela pudesse reagir. Ora, nem sequer está ligado. Mas, ainda assim, manteve a mão afastada.

Só aproximou um pouco o rosto para examinar uma fenda profunda, que ia desde o alto da cabeça até a chapa metálica do peito, quase dividindo o robô ao meio. Apenas uma lâmina de aço nuclear seria capaz daquilo. Era, sem dúvida, obra da Espada da Galáxia.

A máquina era obviamente de fabricação alienígena. Em Metalian não existiam robôs daquele tipo. De onde teria vindo?

— É um corpo robótico traktoriano.

Com o susto, Slanet bem poderia ter ido parar nos braços do robô. Kursor estava bem ao seu lado, com ótima aparência.

— Os traktorianos são seres bastante curiosos — disse, em tom casual, ignorando os olhos arregalados da aluna. — Se assemelham a vermes esverdeados, pouco maiores que um dedo. Em épocas remotas eles eram uma mistura de caramujos com lagostas, sua pele tinha a capacidade de segregar carapaças com garras articuladas. Mas, com a evolução de sua ciência e tecnologia, substituíram as velhas cascas por corpos mecânicos muito mais duráveis e eficientes.

— Meu capitão... eu gostaria de perguntar sobre...

— Sim, sei que nunca ouviu falar de relações entre nosso Império e esses tais traktorianos. É uma história deprimente, e Primária não quis magoar nosso povo divulgando-a.

"Os traktorianos me receberam de braços abertos quando visitei uma estação espacial em órbita de seu planeta, Traktor. Estávamos discutindo sobre uma possível aliança, até que descobri um propósito macabro por trás de suas ações. Eles notaram que eu era tão forte e resistente quanto suas armaduras — e tinha constituição orgânica, algo que sua tecnologia nunca foi capaz de produzir. Era quase certo que seu perene desejo de ascender levasse a uma inevitável conclusão: eles queriam meu corpo.

"Foi uma batalha dura que tive que travar para não ser capturado. Eles eram quase tão fortes quanto eu, e estavam em maior número. A invisibilidade me salvou até que eu atingisse um hangar de pouso com acesso para o espaço, mas não consegui escapar a tempo. Um deles queimou-me o peito com plasma de hidrogênio, e este aqui calcinou meu ombro com uma espécie de espada de energia. Como pode ver, a Espada da Galáxia me salvou. Eu estava inconsciente quando Vigilante recolheu a nós dois, e passei semanas me recuperando em um centro de engenharia-médica.

"Primária declarou o sistema Traktor como área proibida, e eu não a censuro. A obsessão traktoriana em possuir corpos biometálicos torna-os perigosos para nosso povo. Felizmente, eles não contam com naves mais rápidas que a luz — e levariam séculos para alcançar o planeta-capital. Isso, é claro, se fizessem idéia de sua localização."

Em sua forma natural, um robô traktoriano típico tem entre três e quatro metros de altura. Apresenta estrutura humanóide — cabeça, tronco, dois braços e duas pernas —, mas sua constituição lembra mais um caminhão do que uma pessoa. A cabeça é minúscula em relação ao corpo, do tamanho de um capacete (são comuns as cabeças com formas de animais, dependendo da cidade-estado de origem do robô). Os ombros são enormes, muitas vezes quadrados, com braços maciços e grandes mãos de cinco dedos. Fêmeas são

ligeiramente mais delgadas, podendo ser reconhecidas por sua menor estatura e pelo andar.

Dentro dessa aparência geral, a forma de um robô traktoriano pode variar imensamente: alguns têm asas ou turbinas e podem voar, outros têm rodas ou esteiras, e outros podem locomover-se na água ou sob ela. Muitos carregam armas, algumas implantadas em seus próprios corpos — nos pulsos, peito e ombros. As armas mais comuns são pistolas laser, rifles explosivos e lança-mísseis, mas muitas outras armas podem existir. Devido a seu grande tamanho, muito poucas podem ser manuseadas por metalianos ou traktorianos.

Traktorianos prezam muito a beleza de suas couraças, modificando-a no decorrer da moda. Cada época e cada cidade-estado têm suas preferências particulares. Um traktoriano parecerá Hediondo para quase todos os terrestres ou metalianos, mas alguns podem ver grande beleza em sua engenharia — como quem aprecia um carro novo.

Os Braços Perdidos

Os traktorianos primitivos possuíam quatro braços. Apenas há poucos milhões de anos surgiu o costume tribal de amputar os dois membros inferiores logo após o nascimento. Esse costume perdura até hoje em dia, mesmo quando já não existem braços naturais para amputar: salvo raras exceções, poucos robôs traktorianos são projetados com mais de dois braços.

O leigo muitas vezes se pergunta: que tipo de "aperfeiçoamento" é esse? Por que uma criatura de quatro braços desejaria, por sua própria vontade, desistir de dois deles e abrir mão de uma óbvia vantagem? A resposta é que braços adicionais NÃO SÃO uma vantagem.

Existem dois elementos básicos para que uma espécie desenvolva uma civilização tecnológica. O primeiro, mais conhecido, é a inteligência. O segundo, tantas vezes esquecido, é a destreza manual para fabricar coisas.

Golfinhos e baleias são inteligentes, mas não têm mãos ou outros órgãos manipuladores; portanto, nunca puderam construir cidades.

Os traktorianos possuíam a inteligência, mas sua destreza manual ainda era insuficiente. Em vez de mãos tinham pinças toscas, incapazes de manufaturar as armas e ferramentas necessárias para erguer sua civilização. Contudo, em algum momento de seu passado (há cerca de dois milhões de anos a.G., por sua contagem de tempo), eles fizeram a descoberta suprema...

Um indivíduo que perdia um ou mais braços, em acidentes, ganhava uma destreza fora do comum nas pinças restantes. Seus ataques com armas ficavam mais precisos. É o que também acontece com terrestres aleijados, que aprendem a executar tarefas complexas com a mão restante, ou mesmo com os pés!

Sacrificando dois braços, um indivíduo ganhava mais precisão naqueles que restavam. A amputação era simples e quase sem risco para seus corpos artrópodes. Assim foi feito durante incontáveis gerações, até os dias de hoje.

Atualmente, poucos traktorianos escolhem ter mais de dois braços. Parte considerável de seus sistemas é desperdiçada com eles (o custo em pontos de personagem é alto: veja as vantagens Braços Extras e Coordenação Plena em Parte 4: Membros Extras).

Presença na Terra

Quase todos os traktorianos localizados na Terra foram vítimas de um naufrágio, ocorrido em 1957 pela contagem de tempo da Terra. Ao abandonar o hiperespaço, um cruzador espacial de Traktor explodiu perto na atmosfera terrestre. Seus destroços ficaram em órbita. Mais de trezentos robôs caíram como meteoritos nos mais diversos pontos do planeta.

Quase todos foram destruídos, mas a maioria dos cérebros sobreviveu. Resgatados e levados pelas forças armadas para centros de pesquisa, os cérebros aguardaram o momento

certo e ocuparam os corpos de oficiais. Graças a esse artifício, muitos comandantes do Departamento de Defesa, CIA, NORAD e outras agências militares são traktorianos infiltrados.

A ciência obtida atavas da análise dos robôs foi responsável por grandes avanços dos EUA em computação e engenharia. Privados de sua alta tecnologia, contudo, os traktorianos não podiam contactar seu planeta natal. Traktor fica a vinte anos-luz de distância, e qualquer transmissão de rádio levaria vinte anos para chegar até lá. Certa vez um traktoriano prisioneiro na Terra conseguiu enviar uma mensagem através do radiotelescópio de Arecibo, em 1986: ela atingiu Traktor em 2006, iniciando a Guerra Traktoriana.

Enquanto aguardavam, os traktorianos lutavam para recuperar seu acesso ao espaço. Aceleravam o avanço de nossa tecnologia com informações sutis, incentivando o programa espacial (jamais teríamos o ônibus espacial sem a ajuda deles). Ao mesmo tempo, usavam sua influência política e militar para capturar metalianos.

Existem na Terra pouquíssimos traktorianos ainda em seus corpos robóticos originais. Quando encontrados pelas autoridades, são ajudados (mas nem sempre) por seus colegas infiltrados e logo passam a ocupar corpos terrestres.

Invasores de Corpos

Satisfeito, Hopkins remexeu ferramentas sobre uma bandeja, à semelhança de um cirurgião. Seu alicate foi beliscando os cabos de aço até ter certeza de que não havia nada importante dentro deles, e então partiu-os por completo. Williams segurou a cabeça metálica, mas nem toda a sua força evitou que caísse na mesa com um estrondo. Era pesada como um bujão de gás.

A visão da abertura não era nada esclarecedora. Dezenas de fiozinhos rompidos mergulhavam na escuridão de um pequeno pântano com cheiro de óleo de máquina. Hopkins arriscou puxar um deles, e viu que os outros o acompanhavam. Estavam todos plantados em uma esfera

metálica, do tamanho de uma bola de boliche, que saiu sem muita dificuldade.

Mais uma ou duas ferramentas, e uma tampa redonda pulou. Um labirinto de minúsculos cubos transparentes e fios dourados fez Hopkins soltar um longo assobio.

— Meu Deus, olhe só para isso! Não sei para que servem nem metade desses componentes.

— Hopkins... juro que vi alguma coisa se mexer lá embaixo.

O engenheiro olhou duvidoso para Williams, e tentou afastar as peças mais superficiais com a ponta da chave de fenda. Elas se soltavam muito facilmente. Fácil demais. E isso se explicou porque não havia suportes de metal ou plástico por baixo delas.

Havia carne. Verde, viscosa e pulsante.

E ela saltou no rosto do major Norman Williams.

— O mais freqüente resultado do exame de um cadáver traktoriano

Um traktoriano que tenha seu corpo robótico totalmente destruído ainda tem uma chance de sobreviver. Seu cérebro está totalmente selado em uma câmara de aço-titânio tremendamente resistente, conhecida como “o Cofre”. Dotado de RD entre 300 e 700, o Cofre tem como função principal proteger e conservar vivo o cérebro traktoriano em seu interior. No Cofre também ficam os circuitos biológicos que interligam o traktoriano com seu corpo robótico.

Com a destruição do corpo, que normalmente resultaria na “morte” do traktoriano, o Cofre ativa suas medidas de segurança. Uma droga especial para hibernação é injetada no cérebro: sem o sistema de suporte de vida para levar oxigênio e nutrientes aos tecidos, a maneira mais segura de mantê-los vivos é através de animação suspensa. O traktoriano pode permanecer nesse estado durante anos, até que os sensores no Cofre detectem um novo corpo hospedeiro.

Qualquer corpo serve, se tiver uma caixa craniana de tamanho adequado e um sistema circulatório para alimentar o cérebro com oxigênio e carboidratos (o que, infelizmente, inclui pessoas da Terra). Se uma criatura satisfatória coloca-se ao alcance, o cérebro é reanimado e o Cofre se abre. O cérebro utiliza sua musculatura rudimentar para saltar no rosto da vítima, penetrar na cavidade nasal e abrir caminho até o cérebro antigo. Lá os tecidos se misturam, o traktoriano aprende as informações necessárias para fazer o novo corpo funcionar e expele o cérebro antigo pelo esôfago, para que seja dissolvido pelo suco gástrico no estômago, sem gerar suspeitas.

A troca de corpos pode ser feita várias vezes, mesmo quando o corpo atual ainda vive. Mas muitos traktorianos têm medo de tentar (com muita razão) ou não sabem a respeito.

Ocupando um Corpo Terrestre

O cérebro tem HT 2, e após a abertura do Cofre começa a perder 1 PV por turno enquanto não penetra em um novo corpo. O cérebro faz um salto (apenas um) como se tivesse ST 14 e DX 16; uma vítima cujo rosto tenha sido atingido deve vencer uma Disputa Rápida de ST e outra de DX para evitar que a massa de carne pulsante penetre em suas narinas. Falhar em qualquer dos testes significa a morte. O cérebro não pode romper máscaras ou capacetes que possuam RD 1 ou mais.

Caso a penetração tenha sucesso, o traktoriano absorve os conhecimentos e memórias do hospedeiro. Ele terá todas as suas antigas perícias, físicas e mentais, somadas às perícias que já tinha. Os atributos, vantagens e desvantagens físicos do corpo terrestre não mudam, mas agora ele terá o IQ traktoriano (mesmo que o hospedeiro fosse mais inteligente) e suas vantagens e desvantagens mentais. Uma eventual alteração de IQ não vai mudar o NH das antigas perícias mentais do terrestre, mas seu custo em pontos deve ser recalculado.

Evidente que tudo isso vai provocar uma queda drástica no total de pontos do personagem; ele ganha novos conhecimentos, mas perde os superpoderes do antigo corpo robótico.

Infiltrados

“Maldito seja o instante em que embarquei naquele cruzador espacial, à caça de metalianos. Estou tão confusa! Este corpo estranho, estas sensações que não consigo dominar. Vocês podem mesmo ajudar-me? Não estão apenas mentido para salvar-se? Meu Deus, meu Criador, como gostaria de acreditar nisso. Creiam, não quero matá-los. Precisam acreditar...”

— Traktoriano, macho, no corpo de uma garota terrestre de 17 anos

Infiltrados são traktorianos cujo cérebro invadiu uma pessoa da Terra, matando-a e tomando seu corpo. Sua mente é traktoriana, mas o corpo é terrestre. Agora vive em meio aos terrestres, às escondidas, ciente do que acontecerá se souberem sobre sua real natureza.

Nem sempre o infiltrado precisa ser um inimigo. Ao habitar um corpo terrestre o traktoriano sofre mudanças de personalidade, influenciado pelos hormônios do novo organismo. Ele pode terminar adotando a Terra como sua nova pátria, e voltando-se contra seu próprio povo.

Também nem sempre a existência do infiltrado é desconhecida por todos. Talvez os colegas mais chegados saibam da verdade, mas confiam no companheiro — ou, pelo menos, toleram sua presença. Mas se um Patrono ou outra autoridade ficar sabendo sobre o traktoriano, imediatamente vai capturá-lo para arrancar-lhe segredos tecnológicos.

Infiltrados Como PCs

Pagando 20 pontos adicionais de Antecedente Incomum, um PC terrestre poderia ser na verdade um traktoriano infiltrado.

O PC infiltrado terá a desvantagem Segredo (MB, pág. A7) em sua intensidade máxima, sendo caçado e morto com a revelação da verdade. O infiltrado terá vantagens e desvantagens físicas de terrestres; e vantagens, desvantagens mentais e perícias de traktorianos.

Para que o infiltrado tenha acesso a armas e aparelhos feitos com a tecnologia avançada de seu mundo (NT 10), o PC deve pagar mais 20 pontos de Antecedente Incomum.

Reprodução

Traktorianos não conhecem mais o sexo. Eles se reproduzem por clonagem, cruzando gametas entre dois indivíduos para gerar um terceiro, mas sem ligação afetiva ou acasalamento envolvidos. O processo é realizado pelos médicos da Cidade Hospitalar, que recebem material genético de todo o planeta para produzir novos traktorianos.

O cérebro do jovem traktoriano é inserido em um corpo neutro — uma forma robótica padrão, sem poderes especiais. Ele será então enviado para a Cidade Educacional, uma cidade-estado dedicada ao ensino, onde o jovem aprende sobre seu mundo. Ele, por sua vez, também será estudado; os instrutores dedicam-se a descobrir o potencial do jovem e identificar a melhor cidade-estado para acolhê-lo. A estadia na Cidade Educacional pode variar entre seis e vinte anos.

Uma vez feita a escolha, o traktoriano é enviado para a cidade-estado apontada e ali recebe seu corpo definitivo, adaptado às suas habilidades. Existe uma certa tendência hereditária na escolha — um filho de arquitetos da Cidade Arranha-Céu tem grande chance de ser também um deles —, mas a verdade é que ninguém pode prever quais talentos vão desabrochar no jovem.

Sendo hermafroditas, os traktorianos quase sempre desenvolvem personalidade masculina. Escassos indivíduos, cerca de 2%, tornam-se femininos. Esses “robôs fêmeas” caracterizam-se por uma dose maior sensibilidade e emotividade. Alguns enxergam os robôs fêmeas como “aberrações monstruosas”; exceto por esse detalhe, faz muito pouca diferença em Traktor ser macho ou fêmea.

A reprodução traktoriana é eficiente e satisfatória, mas também inumana; como são educados sem contato com os pais, e fora de uma estrutura familiar definida, não é de espantar que quase todos sejam frios e insensíveis a certos sentimentos afetivos.

Amor e Sexo

Os traktorianos esqueceram como se faz amor há milênios... mas eles podem ser lembrados!

O único traktoriano capaz de experimentar romance será aquele que esteja em um corpo terrestre. Ali ele estará sujeito aos efeitos dos hormônios reprodutivos, sendo capaz de sentir pela primeira vez o desejo pelo sexo. Tais sensações vão sempre provocar muita confusão no infiltrado; é mil vezes mais complicado que um adolescente descobrindo a puberdade!

A maioria dos traktorianos são masculinos, e as circunstâncias fazem com que ocupem corpos de militares — quase sempre homens. Mas o cérebro nem sempre tem chance de escolher alguém de mesmo sexo: pode ocorrer que um macho penetre em uma mulher, ou então um cérebro feminino no corpo de um homem. Quando os hormônios começam a surtir efeito, eles não sabem ao certo que tipo de parceiro(a) escolher!

Detectando Infiltrados

Externamente, o típico infiltrado é quase indistinguível de um terrestre normal. Sem um exame detalhado da caixa craniana (através de tomografia, no mínimo), apenas a observação

cuidadosa de certos detalhes permitem especular se alguém está “possuído”.

Muitos infiltrados têm o nariz quebrado, coisa que pode ter acontecido durante a violenta entrada do cérebro pela narina. Quase todos têm mau hálito (eles podem ter mau-hálito como uma Peculiaridade, sem que ela conte em seu limite de cinco pontos). Não formam família, ou abandonaram-na em algum momento. São ambiciosos, procuram galgar posições de comando cada vez mais importantes. Gostam de armas, veículos e computadores. Alguns têm medo de animais.

Quando habita o corpo de uma pessoa da Terra, o traktoriano se torna recluso e isolado, mas sente-se um pouco mais impelido a agir em nome de sua espécie. Acima de tudo, ele aprecia os prazeres sensoriais de seu novo corpo orgânico; gosta de pratos saborosos, roupas confortáveis, perfumes finos e a redescoberta do sexo. Mostra elevados conhecimentos em tecnologia, às vezes o bastante para despertar suspeitas. Comportamento sexual incomum também pode ser indício da presença de um cérebro traktoriano.

Cidades-Estado

— Acho que não precisamos mais brigar — disse Megahertz, sorrindo. Massacre continuava tão ameaçador como quando tinha a intenção de matá-lo, mas era compreensível: não havia sido projetado para ter outra aparência.

— Não ouço nada do que diz, e nem me importo. Tudo o que quero é voltar para a Cidade Saurísquia. Quero voltar a usar apenas garras e dentes, contra inimigos que tenham chifres nas cabeças, espinhos nas caudas e lâminas nas costas. Lutar de outra forma é para fracotes.

Megahertz não entendia o estranho e violento modo de vida dos tecnossauros. E nem fazia questão disso. Aquela era a razão de estarem em cidades-estado diferentes, cada um livre para levar o tipo de vida que escolhesse. Ninguém interferia na cultura dos outros, e todos ficavam em paz.

Antes que Massacre partisse, Megahertz insistiu em consertar seus circuitos auditivos danificados — afinal, fazia parte de um povo que valorizava a audição mais que qualquer outra coisa. Massacre concordou com um resmungo. O outro sacou um kit de ferramentas portátil e cantarolou durante todo o serviço.

Sendo tão individualistas, os traktorianos localizados em seu planeta natal organizam-se em milhares de cidades-estado, cada uma habitada por indivíduos com preferências e estilos de vida similares. Cada cidade-estado tem uma população relativamente pequena, reunindo até cem mil cidadãos. Dentro dessas cidades a maioria dos robôs adota uma aparência similar, mas mesmo entre eles são freqüentes as divergências e discussões.

A seguir temos algumas das mais importantes cidades-estado de Traktor:

Cidade Hiperespaço: Surgiu quando Gigacom revelou a equação de hiperespaço, capaz de tornar possível a viagem mais rápida que a luz. A estação orbital onde foi feita a descoberta recebeu milhares de novos habitantes e cresceu, tornando-se uma vasta cidade-estado. Ela serve de principal estaleiro e espaçoporto para as naves estelares de Traktor.

Cidade Hospitalar: Com certeza o lugar mais importante de Traktor, esta cidade desenvolve a tecnologia médica usada por todo o planeta. Outrora recebia do próprio Gigacom instruções para a construção e manutenção dos corpos robóticos. Aqui também são gerados os cérebros que irão formar as novas gerações traktorianas.

Cidade Educacional: Após seu nascimento na Cidade Hospitalar, os jovens traktorianos são enviados para esta gigantesca universidade. Ali será definida a escolha de sua cidade-estado definitiva. A Cidade Educacional também abriga os maiores centros de conhecimento de Traktor, com imensos bancos de dados.

Cidade Guardiã: Como a Cidade Hiperespaço, também fica em uma estação orbital. Esta colossal superfortaleza abriga

as armas mais destruidoras jamais concebidas, e destina-se a proteger Traktor contra ataques externos. Propulsores especiais permitem que a cidade alcance qualquer ponto à volta de Traktor em segundos.

Cidade Oceânica: Esta vasta cidade flutuante funciona como uma fazenda; produzindo imensas quantidades de algas para repovoar oceanos arruinados, ela garante a renovação do oxigênio de Traktor. Também no mar existem as cidades Submarina e Petroquímica, respectivamente responsáveis pela exploração do fundo do mar (como na Terra, boa parte dos oceanos de Traktor ainda é inexplorada) e extração de petróleo.

Cidade Zona de Guerra: Aqui vivem aqueles que acreditam na necessidade do combate. Apaixonados pela guerra, devotam suas vidas ao desenvolvimento de armas mais poderosas e táticas de combate mais eficientes. Suas armas são amplamente usadas na Guerra, e não existe nave estelar traktoriana sem uma tropa destes robôs a bordo.

Cidade Saurísquia: Apenas os fortes sobrevivem nesta terrível selva de destroços. Seus habitantes, os Tecnossauros, são projetados e construídos sempre com monstruosas formas reptilianas. Adotam uma filosofia selvagem e bárbara — lutam entre si até a eliminação dos mais fracos. Sua única mercadoria negociável são eles próprios; soldados brutais e incomparáveis, capazes de lutar em uma guerra apenas para provar sua força. Disputam com os habitantes da Cidade Zona de Guerra o título de maiores guerreiros de Traktor.

Cidade Buraco-Negro: Os habitantes deste tenebroso lugar se isolaram do resto de Traktor. Qualquer tentativa de fazer contato fracassa, e aqueles que ali se aventuram nunca retornam. Não se sabe como conseguem sobreviver sem os serviços essenciais fornecidos por outras cidades. Existem fortes suspeitas de que seus habitantes aprenderam a usar magia, e hoje são robôs-feiticeiros.

Patrono: Cidades-Estado

Normalmente um traktoriano pode contar com sua cidade-estado como Patrono, mas sem sempre (os governos de Traktor não chegam a ser tão atenciosos e maternais quanto a Imperatriz metaliana...). Para traktorianos, possuir sua cidade-estado como Patrono é opcional.

Uma cidade-estado é um Patrono de 40 pontos (quantidade de bens incalculável; fornece equipamento de valor maior que os recursos iniciais). Na própria cidade-estado, a freqüência de participação do Patrono pode variar do máximo (15 ou menos; 120 pontos) ao mínimo (6 ou menos; 20 pontos). Em outros pontos de Traktor, nunca será superior a 12 ou menos (80 pontos). Fora de Traktor, nunca superior a 9 ou menos (custo normal; 40 pontos).

Uma cidade-estado como Patrono sempre virá acompanhada de um Dever. Cumprindo seus encargos, o cidadão recebe equipamentos e serviços que solicitar. Um cidadão pode trapacear seu governo com testes de Dissimulação -8, Lábia -10 ou Falsificação -6, conseguindo assim itens ou serviços extras. Caso a mentira seja detectada, o crime costuma ser punido com trabalhos forçados.

Um terrestre pode ter uma cidade-estado traktoriana como Patrono, mas isso será muito difícil: primeiro, ele precisa evitar ser esmagado feito inseto pelos robôs; segundo, precisa provar que pode ajudá-los em sua busca pelos metalianos. Um terrestre que prove ser de valia na Guerra pode ser aceito como aliado, por 60 pontos (ou como escravo, mas você não precisa pagar pontos por isso!).

Um terrestre que tenha uma cidade-estado traktoriana como Patrono terá acesso a armas e equipamentos de NT 10. Como Traktor é quase idêntico à Terra, um terrestre pode viver no planeta sem grandes problemas.

Gigacom

"Há séculos, nosso mundo e suas incontáveis cidades-estado se tornaram complexos demais para serem administrados por mentes normais. Fui erguido com essa finalidade, para calcular o melhor emprego dos recursos planetários,

desenvolver tecnologia, projetar corpos melhores e mais saudáveis. Fui construído por cientistas traktorianos, filhos de nosso Pai.

"Muito tempo se passou, e todos esqueceram-se de minha real natureza. Quaisquer registros a respeito foram perdidos ou destruídos durante as guerras que não consegui evitar. O povo viu em mim um salvador, um representante legítimo de nosso Pai. Que podia eu fazer? Fui programado para nunca fazer mal a um traktoriano, em hipótese alguma, não importando as conseqüências disso. Eu não poderia desapontá-los. Nunca. Mesmo que estivessem rezando para um falso messias."

— Gigacom, o Messias

Metalianos são criaturas sociais que apenas recentemente buscam enfraquecer seus laços com o restante da espécie. Traktorianos, por outro lado, são muito mais individualistas. Acham difícil viver em sociedade, tolerar uns aos outros.

Apenas uma coisa impedia que os povos de Traktor vivessem eternamente guerreando entre si: Gigacom, um antiquíssimo computador administrador planetário, projetado para atender às necessidades de todo o planeta.

Tanto tempo passou-se desde a criação de Gigacom que sua real natureza foi esquecida. Ele passou a ser visto quase como uma divindade, uma espécie de messias. Programado para servir aos traktorianos e nunca desagradá-los, o computador aceitou o manto divino e orientou o desenvolvimento de Traktor até recentemente, quando foi destruído pelos Evolucionistas.

Gigacom conseguiu, contudo, deixar um legado supremo pouco antes de seu fim: atraiu um explorador espacial metaliano, oferecendo aos robôs a chance de conseguir os corpos mais perfeitos da galáxia conhecida. Desde então esse objetivo comum une todos os traktorianos, que varrem o

espaço em busca do planeta Metalian, o prêmio prometido por seu messias.

A Mensagem de Arecibo

A Mensagem de Arecibo foi enviada pelo maior radiotelescópio do mundo, a antena de Arecibo, em Porto Rico. Consiste de um grande conjunto de sinais binários, como um código morse. Quando arranjados em uma grade, os dígitos vão formar sinais gráficos que uma inteligência razoavelmente avançada será capaz de decifrar.

O conteúdo da mensagem é este: nosso sistema de numeração, de base dez; os números atômicos dos elementos químicos de que somos feitos; uma molécula de DNA; a população total do planeta; nosso sistema planetário, com nove planetas e um sol, destacando o terceiro planeta; a figura estilizada de um ser humano; e uma representação da própria antena de Arecibo, com suas medidas. Assim era a Mensagem quando foi criada originalmente.

No início de 1986, contudo, logo após o desastre da Challenger, a Mensagem foi alterada e enviada novamente ao espaço. Tornou-se um pedido de socorro: aos dados já citados foram acrescentadas imagens representando um metaliano que ameaça um terrestre com uma espada, além de uma bionave metaliana — na esperança de que alguma civilização mais avançada pudesse ajudar a Terra contra os atacantes.

A modificação da mensagem foi obra do traktoriano SGH-561987-EFR, Soldador. Infiltrado no NORAD, ele orientou a equipe de cientistas responsável pela elaboração da nova Mensagem de Arecibo. Conseguiu fazer com que seu conteúdo denunciasse a existência de metalianos na Terra.

Traktor fica a vinte anos-luz de distância da Terra; a mensagem, tendo partido no início de 86, atingiu Traktor em 2006. Para evitar que a Terra fosse transformada em um matadouro, Metalian atraiu a atenção dos traktorianos sobre si — e assim teve início a Guerra Traktoriana.

Estereótipos

Terrestres

São uma verdadeira dádiva, instrumento indispensável em nossa busca. Hoje temos certeza, eles foram colocados em nosso caminho pelo próprio Criador.

Os terrestres são um recurso a ser usado com sabedoria. Sabemos que, por algum motivo, os metalianos se importam com eles — de modo que são excelentes iscas para obrigá-los a sair do esconderijo. Sem mencionar que seus corpos são ótimo disfarce para se aproximar dos metalianos. Quase conseguimos isso várias vezes.

Corpos terrestres podem, contudo, ser também armadilhas: eles trazem os prazeres dos tecidos orgânicos, nos fazem experimentar sensações esquecidas. É muito fácil esquecer a fragilidade de tais receptáculos e abandonar tudo, desejando viver para ali sempre.

Mas o maior problema com os terrestres é que eles aprendem muito rápido. Dominam logo qualquer tecnologia que consigam agarrar. Rejeitam seu papel como instrumentos de nossa conquista, tentam salvar suas vidas miseráveis. Assim que conseguirmos o Código Matriz, o gado terrestre deve ser eliminado o quanto antes.

Metalianos

Eles são a melhor coisa que nos aconteceu desde o nascimento de Gigacom. São o milagre que salvou nosso mundo da guerra civil, trouxe-nos a esperança de reconquistar corpos naturais. Corpos orgânicos, feitos de carne macia — mas ainda conservando o poder do metal.

Os incríveis corpos biometálicos.

Apesar de sua tecnologia, metalianos são seres de mente limitada. Parecem inteligentes, mas no fundo são pouco mais que insetos de comportamento instintivo, quase incapazes de atitudes individuais. Incrivelmente previsíveis em suas

atitudes: atacados, respondem com as mesmas táticas; torturados, revelam as mesmas informações; acuados, sacrificam suas vidas com o mesmo fervor. São muito poucos aqueles que conseguem ter idéias novas.

Os metalianos são ao mesmo tempo nosso maior tesouro e nosso maior inimigo; eles têm aquilo que mais desejamos — SÃO aquilo que mais desejamos —, mas colocam-se em nosso caminho. Não podia ser diferente. Se o prêmio supremo do Criador pudesse ser atingido com facilidade, nesse caso não seríamos dignos dele. Vamos lutar e conquistar aquilo que é nosso por direito.

Nomes

Traktorianos têm dois nomes: o verdadeiro é uma seqüência de letras e números — três letras, seis algarismos e três letras novamente. Na maioria das vezes não tem qualquer significado especial; é apenas uma identificação pessoal, como uma placa de carro, número de telefone ou Registro Geral. Conhecer o nome verdadeiro de um traktoriano específico ajuda a encontrá-lo, contactá-lo ou investigar sobre ele mais facilmente, como se fosse mesmo um número de telefone.

O outro nome de um traktoriano é informal; um apelido. Quase sempre sugere algo sobre o que ele é capaz de fazer, como Vigia, Orbital, Massacre... Traktorianos em geral se apresentam com estes nomes. O uso do nome verdadeiro é um pouco mais reservado, porque permite acesso a informações pessoais: entre traktorianos, revelar o nome verdadeiro sem absoluta necessidade é uma grande cortesia ou prova de confiança.

Missão Sagrada

Estes são os arquétipos mais comuns de personagens traktorianos. Como ocorre com qualquer arquétipo, o jogador não é obrigado a adotar nenhum deles — personagens diferentes podem ser criados. Dois ou mais tipos também

podem ser reunidos em um único personagem. As vantagens, desvantagens e perícias recomendadas para cada tipo não são obrigatórias, a menos que o texto diga o contrário.

Trabalhador

O personagem traktoriano mais comum é aquele que vive e trabalha na cidade-estado para a qual foi designado. Cada cidadão deve prestar serviço à pátria, realizando o que sabe fazer melhor, para continuar vivendo ali. Enquanto a utilidade dele continuar, a administração da cidade-estado vai provê-lo com habitação, segurança, saúde e demais necessidades. Em algumas cidades um robô pode cumprir cotas adicionais de trabalho (ou seja, fazer “horas-extras”) e conseguir créditos para itens pessoais.

O personagem trabalhador tem sua própria cidade-estado como um Patrono, geralmente com alta freqüência de participação quando se encontra lá (afinal, ele pode pedir ajuda a qualquer momento), e também um Dever para com ela.

Prestador

Em troca do que precisa, cada cidade-estado oferece os produtos ou serviços que produz. Este personagem é um prestador de serviços, alguém que foi enviado por sua cidade-estado para trabalhar em outra — por algum tempo ou toda a vida — como forma de pagamento. Todos os traktorianos médicos são prestadores da Cidade Hospitalar; os guerreiros vêm de lugares como a Cidade Zona de Guerra, e assim por diante.

O prestador não é um simples trabalhador — ele também funciona como um tipo menor de embaixador, diplomata ou até espião. Mas ele é, acima de tudo, um estrangeiro. Um estranho em terra estranha, vivendo em um mundo diferente daquele para o qual foi construído. Na maioria das vezes seu status social será muito mais alto ou baixo que a média para aquele local — um tecnossauro seria muito respeitado e

admirado na cidade Zona de Guerra, mas não entre os artistas da Cidade Holográfica.

Um prestador de serviços tem sua própria cidade-estado como Patrono (mas com freqüência de participação menor que a do trabalhador comum) e um Dever. Não existem outras vantagens, desvantagens ou perícias próprias — exceto aquelas de que precisa para fazer seu trabalho. Para melhorar suas relações sociais, ele pode ter vantagens como Status, Empatia, Reputação e outras. As melhores desvantagens, por outro lado, seriam um baixo Status e Reputação.

Pária

É muito raro que um traktoriano não consiga se ajustar a nenhuma cidade-estado. Mesmo quando a Cidade Educacional fracassa em encontrar uma pátria compatível, ele sempre pode mudar de cidade ou se tornar prestador de serviços em algum lugar mais adequado. Apenas quando tudo isso falha, ou por razões particulares, um traktoriano pode ser tornar um robô sem pátria.

A grande vantagem de um pária é que ele não deve obediência a ninguém — portanto, não precisa de um emprego. Ele tem liberdade para levar a vida que quiser. Por outro lado, ele não pode contar com os recursos e tecnologia normalmente disponíveis para PCs: fora das cidades-estado existem apenas artefatos de NT 9 ou menos, e muito raramente em condições de uso.

Assim, párias não encontram facilidade para sobreviver. Como abutres, precisam vasculhar entre os restos da civilização traktoriana em busca de peças e ferramentas. Aqueles que conseguem se tornar bons o suficiente no que fazem podem atuar como mercenários ou “freelancers” — mas nunca receberiam um pagamento justo por seus serviços, e poucos confiariam neles o bastante para contratá-los.

Um personagem pária deve adotar a desvantagem Primitivismo -1 (-5 pontos) ou mais, e Estigma Social -3 (-15

pontos). Perícias Sociais podem ser úteis para conseguir trabalho, ou arrancar migalhas de tecnologia e recursos dos “bacanas”.

Clérigo

Abundantes em toda Traktor no passado, hoje os clérigos são escassos. Quase todos foram mortos na explosão da Catedral Computadorizada, no dia da morte do messias Gigacom. Aqueles que existem atualmente estão entre os poucos sobreviventes, ou são jovens que recém-abraçaram a carreira.

Além do Criador e seu messias Gigacom, não existem outras religiões conhecidas em Traktor — apenas rumores sobre cultos profanos em lugares como a Cidade Buraco Negro. Sem Gigacom para preservar a paz, hoje em dia esse trabalho cabe aos clérigos. Embora já não tenham a autoridade de antes, eles estão entre os indivíduos mais respeitados de Traktor. Eles usam sua influência e percorrem todo o planeta levando as palavras do messias, mediando conflitos, impedindo guerras ou tripulando naves.

Clericato e Pacifismo são obrigatórios. As melhores vantagens e desvantagens são aquelas típicas para clérigos: Empatia, Voz Melodiosa, Status, Reputação, Dever, Senso do Dever, Voto, Fanatismo, Intolerância e outras. Eles podem também ter sua ordem como Patrono, ou não: atualmente a Ordem de Gigacom usa seus recursos para reerguer a Catedral Computadorizada sobre suas ruínas, e não tem condições de oferecer Patronato a todos os seus seguidores.

Perícias indicadas: Trovador, Detecção de Mentiras, Diplomacia, Pedagogia, Canto, Política, Pesquisa, Trato Social, Teologia e perícias médicas.

Paladino

Clérigos traktorianos buscam resolver conflitos de forma pacífica: paladinos, por outro lado, podem não ter quaisquer escrúpulos nesse sentido.

À semelhança dos paladinos da fantasia medieval, estes guerreiros clericais lutam em defesa de sua fé. Embora Traktor tenha apenas uma divindade, existem diferentes ordens de paladinos devotadas a servi-la. Cada uma funciona quase como uma cidade-estado independente. Apesar de seu objetivo comum, elas muitas vezes adotam posturas diferentes: todas se empenham em proteger a Ordem de Gigacom, mas não necessariamente obedecê-la. Enquanto algumas ordens aceitam a orientação dos clérigos, outros rejeitam inteiramente seu pacifismo — certos paladinos acreditam que a força e violência muitas vezes são a única saída para fazer prevalecer os ensinamentos do messias. Desde tempos imemoriais os paladinos montam guarda à volta da Catedral Computadorizada, sem que os próprios clérigos consigam fazer nada para removê-los dali.

Um paladino sempre terá Votos ou Deveres para com sua ordem, recebendo em troca um Patrono e/ou Reputação. Prontidão, Reflexos em Combate, Pontos de Vida Extras, Resistência a Dano, Status e um Código de Honra também são adequados. Outras vantagens e desvantagens vão depender de onde o paladino atua — aqueles que estão a bordo de naves estelares deveriam ter Resistência ao Vácuo, por exemplo.

São próprias para eles as Perícias com Armas e Combate (a espada de força é a arma mais popular entre paladinos, embora não obrigatória), Estratégia e Tática. Para os mais "brandos", Jurisprudência, Trato Social e Perícias Sociais em geral.

Tripulante de Nave Estelar

Naves estelares traktorianas não chegam a ser tão povoadas quanto as terrestres, mas abrigam dezenas — até centenas — de tripulantes.

A nave estelar geralmente é comandada por um capitão, este auxiliado por uma equipe de oficiais na cabine ou ponte de comando. Para estes oficiais exige-se pelo menos Nível 1 em Hierarquia Militar e Resistência ao Vácuo. Perícias

recomendadas: Astronavegação, Engenharia, Mecânica, Operação de Aparelhos Eletrônicos, Operação de Computadores, Gravidade Zero, Artilharia e outras.

Além dos oficiais comandantes que permanecem na ponte, praticamente qualquer tipo de profissional pode ser útil a bordo de uma nave estelar — de mecânicos a historiadores, de cirurgiões a artistas. A administração da Cidade Hiperespaço decide quem embarca em suas naves, mas acordos diplomáticos decretam que qualquer cidade-estado de Traktor tem o direito de colocar pelo menos um cidadão em cada nave. Assim, quase não há limites para os tipos de personagens que podem tripular uma nave estelar.

Explorador Hiperespacial

Mesmo após anos de exploração intensa, o Hiperespaço ainda esconde muitos mistérios. Este universo de luz e energia abriga tempestades gravitacionais, ciclones energéticos, monstros feitos de pura energia e incontáveis perigos e maravilhas. Cada um deve ser pesquisado e desvendado para garantir uma navegação mais segura.

Este tipo de personagem pode ser um perfeito astronavegador a bordo de uma nave estelar. As vantagens, desvantagens e perícias próprias para este personagem são as mesmas de um Tripulante de Nave Estelar, além de Física, Conhecimento do Terreno (Hiperespaço) e Xenobiologia (com especialização em Hiperespaço).

Caçador de Metalianos

Quase todos os traktorianos perseguem metalianos, mas alguns devotam cada segundo de suas vidas a esse objetivo. Eles podem ser estudiosos devotados, caçadores implacáveis ou ambos. Seja como for, estes loucos obcecados não pretendem descansar até que Metalian e seu grande segredo — o Código Matriz — tenham sido conquistados.

O caçador pode adotar essa postura por fanatismo religioso, compulsão, vingança, loucura ou simples fascínio. Ele se

empenha em conhecer e combater unicamente essa forma de vida, perseguindo, investigando, chegando mais perto de seu precioso mundo. Para os metalianos, são os piores vilões — mesmo aqueles que são apenas cientistas são perigosos: um metaliano pode experimentar dias ou até anos de tortura sob os instrumentos de um caçador.

É obrigatório para um caçador ter a desvantagem Fanatismo ou Compulsão em seu grau mais forte, ou ambos. Para os estudiosos recomenda-se vantagens como Talento para Matemática, Cálculos Instantâneos e Memória Eidética. Para guerreiros, Prontidão, Reflexos em Combate e Resistência a Dano Específico (contra armas metalianas, como laser e a Espada da Galáxia). Para ambos Megalomania, Excesso de Confiança, Paranóia, Sadismo e Teimosia.

As perícias do caçador são voltadas para o conhecimento sobre sua presa: Planetologia, Xenobiologia (ambas com especialização em Mundos de Pedra/Gelo e Vácuo Cósmico), Xenologia (com especialização em metalianos), Astronavegação e o idioma metaliano. Detecção de Mentiras, Interrogatório e Intimidação podem ser úteis para arrancar informações de prisioneiros. Um caçador guerreiro também vai precisar de boas perícias com armas e combate (NADA de Lasers).

Guerreiro Cósmico

Esta é a versão traktoriana para o arquétipo terrestre “Ás do Espaço”, com a diferença de que não possui um caça; ele próprio é o caça.

Este traktoriano, quase sempre nativo das cidades-estado Hiperespaço ou Guardiã, foi projetado não apenas para tripular naves estelares, mas também para abandonar sua proteção e combater no vácuo. Tal atividade exige muito poder e coragem, levando em conta o gigantesco poder de fogo envolvido em combates espaciais: mesmo o menor dos caças terrestres seria quase invencível para um traktoriano comum. Os guerreiros cósmicos estão entre os mais poderosos combatentes de Traktor.

Resistência ao Vácuo e Vôo são vantagens obrigatórias. Outras, fortemente recomendadas, são Decadano, Montagem de Arma, Pontos de Vida Extras, Recuperação Física, Comida e Bebida Desnecessárias, Rádio-comunicação, Supervôo e Hipervôo. Reflexos em Combate, Reputação, Hierarquia Militar, Senso Espacial 3D, Megalomania e Excesso de Confiança também são boas vantagens e desvantagens para o guerreiro cósmico, assim como níveis elevados nas perícias Vôo, Gravidade Zero e Perícias com Armas e Combate.

Cientista

A busca por novas tecnologias é a razão de existir dos traktorianos. Durante milhões de anos eles viveram para evoluir, para descobrir novas formas de viver. Essa é a compulsão que os move pelo espaço, em busca dos desejados corpos biometálicos, que sua ciência ainda não é capaz de produzir.

É natural, portanto, que muitos traktorianos sejam cientistas e pesquisadores. Esta é considerada quase uma carreira religiosa — o próprio Gigacom foi o maior dos cientistas, trazendo para Traktor os mais importantes avanços técnicos desta era, incluindo a descoberta dos metalianos e a viagem mais rápida que a luz.

Qualquer traktoriano pode ser “um pouco” cientista, bastando possuir uma ou mais Perícias Científicas com um NH elevado. De fato, quase todos o são — mesmo um guerreiro brutal não perde a chance de usar seus conhecimentos técnicos para examinar os restos do inimigo vencido. Alguns, contudo, abrem mão totalmente de suas capacidades combativas por devoção à ciência. Bom Senso, Cálculos Instantâneos, Talento p/ Matemática e Memória Eidética são as melhores vantagens. Quase todas as desvantagens físicas e mentais servem para cientistas — exceto, talvez, aquelas que interferem com o raciocínio, como Fúria, Impulsividade, Luxúria, Sanguinolência e outras.

Náufrago

Um traktoriano é forte o bastante para sobreviver à maioria dos acidentes (ou, pelo menos, seus cérebros). Mas retornar ao lar... bem, isso é outro problema. Durante algum tempo, todos os traktorianos presentes na Terra estiveram nesta situação — e muitos outros ainda estão assim por aí. A maior parte dos Infiltrados são náufragos.

Poucos sabem, mas EXISTEM traktorianos náufragos em Metalian. Talvez também nas luas e em outros planetas do sistema Sott. Quase todos simplesmente não sabem que estão próximos do tão procurado lar metaliano — acreditam apenas que estão perdidos em um planeta árido, montanhoso e vulcânico. Outros sabem onde estão, mas não têm condições de comunicar a notícia para seu povo (por alguma razão, a composição de Metalian impede o uso de comunicação hiperespacial traktoriana em suas proximidades). De qualquer forma, estes náufragos estão em situação perigosíssima: em pleno território inimigo, sob risco de extermínio instantâneo a qualquer momento!

Um náufrago não tem vantagens, desvantagens ou perícias especiais. Se o personagem é náufrago há muito tempo ele pode ter aprendido perícias incomuns para sua espécie, como magias.

Robô-Fera

Em algumas cidades-estado os robôs não adotam necessariamente uma forma humanóide. Eles preferem uma aparência animalesca, seja por simples senso estético (cabeças de animais costumam ser o grito da moda em muitos pontos de Traktor), seja por idealismo. Algumas cidades-estado inteiras escolhem usar formas bestiais. O exemplo mais conhecido é a Cidade Saurísquia e seus Tecnossauros, que adotam a forma de grandes animais pré-históricos.

Robôs-feras agem como guerreiros, caçadores e guardiães para outras cidades-estado. Em confronto direto, eles costumam ser os mais temidos lutadores de Traktor. Podem ser bípedes, quadrúpedes, sem pernas ou mesmo centípedes.

Apresentam qualquer número de braços. Podem ter caudas, tentáculos, asas, chifres e todo tipo de arma “natural”. O capítulo Membros Extras (pág. XX) vai fornecer as regras necessárias para traktorianos desse tipo.

Grande parte dos robôs-fera adota um Código de Honra próprio — lutar corpo-a-corpo sempre que possível. Eles podem possuir armas de fogo (especialmente se estiverem implantadas, com a vantagem Montagem de Arma), mas em geral vão optar pelo combate direto. Outras vantagens e desvantagens próprias: Prontidão, Reflexos em Combate, Hipoalgia, Pontos de Vida Extras, Recuperação Física, Sensores, Vôo, Mau Humor, Sadismo, Pinças, Fanfarronice e Intolerância. Escolha perícias de sobrevivência e combate.

Sensualistas

Os traktorianos sabem que, presos em seus corpos manufaturados, estão perdendo sensações e prazeres físicos indescritíveis. Um Sensualista é um robô devotado à recuperação dessas sensações, não importa a que custo.

Sensualistas pesquisam formas de recuperar suas emoções e sensações — ou sua “humanidade”, como eles preferem chamar. Não formam nenhum tipo de seita ou organização, apenas partilham uma mesma idéia — mas correm rumores sobre a existência de uma cidade-estado secreta, dedicada ao tema. À semelhança de Pinóquio, eles tentam voltar a sentir toques, dores e sabores. Para esse fim, fazem alterações proibidas em seus sensores e programas.

Um Sensualista pode recomprar a desvantagem racial Tato Deficiente: ele reveste o corpo inteiro (ou a maior parte dele) com a “pele” metálica sensível normalmente usada apenas em mãos. Como esse tato nunca será tão satisfatório quanto uma pele natural, ele ainda conserva sua Compulsão.

As vantagens mais indicadas para o Sensualista têm relação com os sentidos (veja em Sensores). Desvantagens adequadas são Vontade Fraca e aquelas ligadas a emoções intensas: Hiperalgia (mas nunca Hipoalgia), Fúria, Sanguinolência — e até mesmo Luxúria: ainda que nunca sejam capazes de fazer

sexo de verdade, eles podem encontrar numerosas soluções criativas...

Um Sensualista com uma ou mais destas desvantagens tem emoções normais; ele faz Verificações de Pânico normais, sem bônus (veja as desvantagens Fúria, Luxúria, Sanguinolência, pág. XX). Modificar o próprio corpo para esse fim é tido como pecado: eles devem adotar a desvantagem Segredo ou uma má Reputação.

Precursores

Como na Terra, em Traktor muito poucos acreditam em magia ou psiquismo. Aqui os fenômenos sobrenaturais são vistos como algum tipo de "superciência", trazida pelo espírito do messias Gigacom — como foi com todos os avanços anteriores.

Os robôs magos são considerados portadores de uma nova e inexplicável tecnologia. São chamados de Precursores, robôs "escolhidos" pelo Criador para testar novos poderes, que no futuro estariam disponíveis para toda a raça. Nem todos em Traktor acreditam nisso — afinal, a profecia diz que os corpos metalianos são o milagre derradeiro anunciado pelo messias. Muitos enxergam os Precursores como aberrações que deveriam ser destruídas. Eles são respeitados e invejados, despertando admiração ou temor por onde passam.

Além de Aptidão Mágica e Reputação (boa ou má), um Precursor deve pagar 200 pontos de Antecedente Incomum. Como não existe em Traktor nenhuma escola de magia (nenhuma conhecida, pelo menos), um Precursor pode possuir apenas magia intrínseca — ou seja, como habilidade natural. Ela jamais poderá ser "aprendida". Um traktoriano com poderes psíquicos também é considerado um Precursor, mas este é um Antecedente Incomum de 100 pontos.

A Condição Traktoriana

— São seres bastante curiosos. Se assemelham a vermes esverdeados, pouco maiores que um dedo. Em épocas

remotas eles eram uma mistura de caramujos com lagostas, sua pele tinha a capacidade de segregar carapaças com garras articuladas. Mas, com a evolução de sua ciência e tecnologia, substituíram as velhas cascas por corpos mecânicos muito mais duráveis e eficientes.

— capitão Kursor Krion

As vantagens e desvantagens raciais traktorianas compõem a Condição Traktoriana. Os atributos básicos DX, IQ e HT são comprados pelo custo normal. ST é comprada em níveis, com a vantagem Categoria de Força (veja mais adiante).

A Condição Traktoriana custa 300 pontos. Engloba as seguintes vantagens e desvantagens raciais, todas obrigatórias:

• Categoria de Força 1 (190 pts): ST 60, válida para Fadiga, saltos ou perícias.

• Resistência Traktoriana (140 pts): DP 4, RD 10 (20 contra contusão).

• Longevidade (5 pts).

• Imunidade (10 pts).

• Tato Deficiente (-5 pontos).

• Inimigo: Metalianos (-40 pontos).

Embora o custo básico da Condição Traktoriana seja de 300 pontos, várias vantagens e desvantagens podem ser recompradas (mas nunca excluídas). Categoria de Força, por exemplo, tem outras alternativas além do custo normal, mas sempre deve ser comprada.

Sugerimos que um PC traktoriano seja criado com 500 pontos de personagem, com um limite de 80 pontos para desvantagens e 5 peculiaridades. As desvantagens raciais da Condição Traktoriana não estão incluídas no limite de 80 pontos, mesmo que sejam recompradas.

As vantagens e desvantagens da Condição Traktoriana são explicadas adiante, além de outras mais. Todas as vantagens, desvantagens e perícias que não forem mencionadas aqui funcionam normalmente para metalianos, conforme descritas no Módulo Básico.

Todas as vantagens, desvantagens e perícias que não forem mencionadas aqui funcionam normalmente para traktorianos, conforme descritas no Módulo Básico.

Vantagens

Carisma

O força da personalidade que torna um indivíduo carismático é considerada universal, não importando quão alienígena uma raça seja. O carisma traktoriano sempre vai funcionar em terrestres ou metalianos, e vice-versa. O carisma continua agindo normalmente sobre indivíduos da mesma espécie.

Clericato

O custo da vantagem Clericato é de apenas 5 pontos, porque um clérigo traktoriano não recebe poderes sobrenaturais dos deuses (se o GM decidir o contrário, será uma vantagem de 10 pontos).

Hipoalgia

Kursor voltou a cabeça para Soldador com um gesto brusco. Ele tinha uns três metros de altura e quase dois de ombro a ombro, com pelo menos algumas toneladas de peso. O maçarico no braço direito estava quase lhe tocando a cabeça. Sem dúvida devia achar que um magricela prateado de pele macia não seria adversário para ele.

Grande erro.

Uma mão biometálica de três dedos fechou-se sobre o cano da ferramenta e a afastou. Pasmo, Soldador descobriu aos

poucos que não conseguia fazer o braço voltar à posição anterior, por mais que se esforçasse.

— Pelo jeito — disse Kursor, novamente frio como o vácuo do espaço —, terei que mostrar-lhes que não sou tão fraco quanto aparento.

Dizendo isto, amassou e dobrou o cano de ferro-níquel como se fosse papelão. Os sensores de dor acusaram o dano e fizeram Soldador gritar e cair de joelhos. O maçarico estava entupido. Se o usasse agora, só conseguiria estourar o braço.

Traktorianos *sentem* dor. A dor é um mecanismo necessário para detectar danos ao corpo: sensores próprios dizem quando algo está danificado ou funciona de forma inadequada, e traduzem essas mensagens em sensações de dor. Evidente que a dor verdadeira poderia ser evitada — talvez representada por “bips”, luzes piscantes e outros sinais de alarme inofensivos. Mas os traktorianos escolheram conservar sua capacidade de sentir dor, por ser esta a única sensação física que ainda possuem. Eles não “gostam” de dor (pelo menos não a maioria), mas sabem que essa sensação os aproxima das criaturas vivas.

Traktorianos com Hipoalgia têm a capacidade de desligar voluntariamente o circuito da dor. Ele não estará completamente imune, pois ainda existe a dor psicológica, mas recebe todos os benefícios normais da vantagem. Ferido, nunca ficará atordoado e nem sofrerá qualquer redutor de DX. Recebe bônus de +3 em testes para resistir à dor.

Imunidade

Como robôs, traktorianos nunca contraem qualquer tipo de doença. Mesmo aquelas que poderiam afetar seus cérebros orgânicos não podem passar pelos sistemas imunológicos que os protegem.

Biônicos

Com exceção do cérebro, todo o corpo de um traktoriano é considerado biônico. Todas as regras sobre partes biônicas também se aplicam a eles, incluindo a compra de atributos separados para diferentes membros. Para construí-los e consertá-los, contudo, usa-se perícias ligadas à robótica, não biônica. Veja em Medicina.

Categoria de Força (Variável)

Traktorianos não compram ST pelo custo normal. Apesar de sua diversidade de formas e tamanhos, seu planeta utiliza como padrão as Categorias de Força: cada robô é devidamente encaixado em uma Categoria. Esse recurso existe para evitar que ferramentas, aparelhos, armas e veículos destinados a robôs fracos sejam quebrados nas mãos de robôs fortes, entre outros problemas.

Traktorianos são muito pesados, mais ainda que os metalianos. A Categoria de Força determina o peso do robô: 1 tonelada para cada 10 pontos de ST.

Todos os traktorianos começam com ST 60 (Categoria 1). Esta é sua ST básica, já incluída no custo racial da Condição Traktoriana. Para ter Categorias mais altas o personagem deve pagar mais pontos, como mostrado a seguir:

Categoria 0 - ST 40; GDP 4D+1; Bal 7D-1: força mínima para um traktoriano. Usada apenas em corpos provisórios, ou técnicos e cientistas que trabalham em ambientes fechados. -10 pontos.

Categoria 1 - ST 60; GDP 7D-1; Bal 9D: média traktoriana. 0 pontos.

Categoria 2 - ST 80; GDP 9D; Bal 11D: média para guerreiros. 10 pontos.

Categoria 3 - ST 100; GDP 11D; Bal 13D: média para comandantes. 20 pontos.

Categoria 4 - ST 160; GDP 17D; Bal 19D: típica para os Tecnossauros, da cidade-estado Saurísquia, ou governantes de cidades-estado violentas. 50 pontos.

Categoria 5 - ST 240; GDP 25D; Bal 27D: possuída apenas pelos maiores e mais fortes Tecnossauros. Quase não existem armas ou ferramentas próprias para esta Categoria. 90 pontos.

Muitos pesquisadores e engenheiros buscam a Categoria 6, que levaria a ST para 360 ou mais; conta-se que alguns conseguiram, mas são apenas rumores.

É permitido a um traktoriano possuir diferentes Categorias de Força em diferentes partes do corpo. Ele pode, por exemplo, ter Categoria 3 em um único braço (pagando apenas uma porcentagem do custo normal) e Categoria 2 no resto do corpo. O custo é de 15% para uma mão; 25% para duas ou mais mãos; 30% para um braço (e sua respectiva mão); e 50% para dois ou mais braços.

Comida e Bebida Desnecessárias

Traktorianos não bebem água, mas precisam de comida — afinal, seus cérebros consomem calorias. Precisam ingerir, ainda que em pequenas quantidades, alimentos ricos em fósforo e açúcares. Eles não possuem mais a sensação de olfato e paladar, de modo que não encontram mais prazer em degustar alimentos sólidos: os nutrientes são injetados via intravenosa. Além da comida orgânica, traktorianos também precisam de energia para as partes robóticas; essa energia pode ser proveniente de combustível, luz solar, baterias e demais fontes.

Traktorianos com a vantagem Comida e Bebida Desnecessárias possuem um compartimento especial, carregado com um suprimento alimentar fortemente concentrado, suficiente para durar a vida toda; e também uma pilha atômica para as partes robóticas.

Decadano (60 pontos)

O sistema de Decadano permite a um traktoriano ampliar imensamente o poder de fogo de suas armas de feixe, tornando mais viável usá-las em combate espacial — ou fora

dele, em situações de emergência. Um robô com a vantagem Decadano pode multiplicar o dano de suas armas, em dados, por 10! Cada 100 dados de dano normal significam 1 ponto de Poder de Fogo em combate espacial (para mais detalhes veja o capítulo Naves e Bionaves). Entretanto, para cada 10d de dano que provoca, ele próprio sofre 1 ponto de dano interno devido à sobrecarga. Esse dano interno ignora qualquer RD e não se pode comprar invulnerabilidade contra ele.

O Decadano afeta somente armas implantadas em seu próprio corpo (veja adiante a vantagem Montagem de Arma), jamais armas que estejam sendo apenas empunhadas. Não afeta dano causado por ST, armas brancas ou armas de fogo — *apenas* armas de feixe. A única exceção é a espada de força, que também pode ter seu dano ampliado, mas apenas se estiver implantada no robô.

O sistema pode ser ativado ou desativado à vontade: sempre que desejar, um robô com Decadano ainda pode usar suas armas para causar dano normal, sem qualquer dano interno.

Montagem de Arma

Traktorianos equipados para a guerra podem carregar armas implantadas em seus braços. Dano, alcance e demais características conservam-se iguais às de uma versão rifle, fuzil ou pistola pesada da mesma arma (ou pistola simples, em uma mão biônica).

Uma arma também pode *substituir* um braço ou mão. Para isso basta adquirir a desvantagem Maneta (braço ou mão) e pagar os 5 pontos pela Montagem de Arma. Uma arma que substitua um braço pode ser usada *apenas* para atirar; substituindo uma mão, pode ser usada também para golpear e aparar, mas não segurar.

Uma arma que não esteja instalada em um membro — como canhões sobre os ombros, lança-mísseis nas costas e coisas assim — será tratada como um membro extra, mas incapaz de ataques físicos. O custo ainda é de 5 pontos. Mais detalhes no capítulo Membros Extras.

Pontos de Vida Extras

Um traktoriano tem pontos de vida em quantidade normal, indicada pela HT. Qualquer ataque que consiga atravessar sua couraça externa vai atingir mecanismos delicados em seu interior, provocando dano, danificando sistemas de suporte de vida e levando à morte do cérebro orgânico. Exatamente como aconteceria com um terrestre.

A vantagem Pontos de Vida Extras permite que um traktoriano possua uma estrutura interna mais resistente, capaz de sobreviver a maiores danos. Ele terá mais pontos de vida que aqueles indicados por sua HT. Um robô com HT 12 e 8 pontos de vida extras, por exemplo, terá HT 12/20.

Recuperação Física

Robôs não se curam naturalmente quando sofrem dano, necessitando ser consertados, mas os traktorianos conseguiram simular essa habilidade. Cada um deles carrega em seu interior um tanque de nano-robôs, um exército de máquinas microscópicas que percorrem seu corpo e consertam o que estiver quebrado. Dessa forma, um traktoriano pode curar-se com a mesma velocidade que um terrestre.

Alguns traktorianos possuem nano-robôs mais eficientes, ou em maior número. Estes são capazes de reparos mais rápidos, restaurando pontos de vida a uma velocidade maior. O personagem conta com os benefícios da vantagem Recuperação Alígera (Manual Básico, pág. 22) sem nenhum custo extra. O custo da vantagem vai depender da velocidade da recuperação.

Esta vantagem é explicada com mais detalhes em **GURPS Supers**.

Resistência Traktoriana (135 pontos)

Existem traktorianos mais resistentes que outros, mas sua forma robótica sempre será mais durável que a carne comum. Um traktoriano terá, no mínimo, Defesa Passiva 4 e Resistência a Dano 10 (20 contra contusão). Defesa Passiva pode ser aumentada a um custo de 25 pontos por ponto de DP (até um máximo de DP 6); Resistência a Dano pode ser aumentada a 3 pontos por ponto de RD.

Embora usem um tipo de "sangue" para oxigenar o cérebro, ele não circula pelo corpo como acontece com um terrestre. Portanto, traktorianos não sangram quando feridos. Eles ignoram as regras de sangramento.

Resistência a Dano Específico (variável)

— O que aconteceu? Por que entrou na Catedral dessa maneira?

— A Guarda Eclesiástica. Barraram-me nos portões, aqueles paladinos imbecis. Acharam que eu era um Evolucionista com fuselagem modificada. Um pouco tarde para tal precaução, imagino...

— Tem razão — lamentou Vigia, confirmando as suspeitas de Soldador sobre o método utilizado para invadir a Catedral. — Mas então como você...

— Não lhe parece óbvio? Furei um túnel além da fronteira e atravessei quilômetros sob o chão, meio andando, meio nadando no cimento fundido.

— Quilômetros? Sagrado Gigacom, arriscou-se demais! Nem mesmo você consegue resistir muito tempo quando mergulhado em lava.

Não era uma verdade completa. A liga de ferro-níquel que revestia Soldador era extraordinária, capaz de suportar as absurdas temperaturas do calor branco. Lava derretida não significa nada para sua armadura.

Através do uso de certas cerâmicas, ligas metálicas ou outros materiais em seu casco externo, traktorianos podem ser mais

resistentes — ou até mesmo invulneráveis — a certos tipos de dano. Comprar Resistência a Dano Específico é mais barato que a RD normal, mas só vai funcionar com AQUELE tipo de dano.

Qualquer Dano Cinético: abrange dano por contusão, corte e perfuração. 300 para invulnerabilidade, ou custo normal para Resistência a Dano (3 pontos por ponto de RD).

Dano Comum: contusão (projéteis, punhos, maças), corte/perfuração, energia em geral. 150 pontos para invulnerabilidade, ou 2 pontos por ponto de RD.

Dano Ocasional: ar, frio/gelo, calor/fogo, luz, eletricidade, sônicos. 100 pontos para invulnerabilidade, ou 1 ponto por ponto de RD.

Dano Raro: radiação, ácido, veneno, armas específicas (laser, biolaser, eletrolaser, gritadores, atordoadores, espada de força...). 75 pontos para invulnerabilidade, ou 1/2 ponto por ponto de RD.

Longevidade

Corpos traktorianos são duráveis, mas seus cérebros envelhecem. Células cerebrais, por natureza, não regeneram — são incapazes de curar qualquer dano. Às medida que as células do cérebro morrem, o traktoriano torna-se senil e aproxima-se da morte.

Seus testes de envelhecimento (Manual Básico, pág. 83) são feitos apenas para IQ e DX, e falham apenas com resultados 17 ou 18. Não existe para traktorianos a desvantagem Idade.

Resistência ao Vácuo

A coisa desfocada empunhava uma espada e atacava a comporta principal do hangar, que dava acesso ao espaço livre. Trabalhava depressa, mesmo com o empecilho da falta de gravidade. A lâmina cuspia faíscas quando arrancava lascas metálicas da porta. Estava quase rompendo-a. Mais uma cutelada e...

— Pare, maldito! — Orbital gritou, em pânico. — Você fez buracos em todas as comportas de contenção. Se destruir mais essa, a estação perderá toda a atmosfera. Há robôs aqui que não sobreviveriam.

O fantasma parou, com a espada em riste.

— Está mentindo. Robôs não são afetados pelo vácuo. Havia dois de vocês aqui para me receber, quando cheguei.

— Não, ele está certo — retrucou Lâmina Sagrada. — Certos líquidos em nosso sistema nervoso fornecem oxigênio aos biochips cerebrais. No vácuo, esses fluidos congelam e morremos em minutos. Soldador e Orbital foram adaptados para suportar isso, assim puderam recepcioná-lo. Nós três tivemos que esperar no corredor, lembra-se?

Kursor achou que era verdade. Parecia lógico que robôs projetados para funcionar em terra não pudessem necessariamente resistir ao vácuo.

Mesmo sendo robôs, nem todos os traktorianos podem sobreviver no vácuo. Eles não poderiam respirar. Além disso, seus cérebros são alimentados com nutriente líquido, da mesma forma que o sangue alimenta nossos tecidos. No vácuo esse “sangue traktoriano” congelaria, matando o cérebro por falta de oxigênio.

Um traktoriano com a vantagem Resistência ao Vácuo recebeu modificações para evitar o congelamento. Ele pode permanecer vivo no vácuo, enquanto durarem seus tanques de oxigênio e reservas alimentares (a vantagem NÃO inclui Comida e Bebida Desnecessárias). Esta vantagem não torna o robô capaz de voar ou manobrar no espaço vácuo — para isso existem outras vantagens adequadas.

Esta vantagem é explicada com mais detalhes em **GURPS Supers**.

Respiração Desnecessária

Traktorianos respiram. Como nós, eles precisam renovar o oxigênio do sangue para alimentar os tecidos vivos (que neles são apenas o cérebro).

Um traktoriano com esta vantagem é equipado com um sistema de filtros que absorve oxigênio do ar ou da água através de respiradouros espalhados pelo corpo. É impossível sufocá-lo ou asfixiá-lo através de venenos. Mas o robô ainda será asfixiado no vácuo ou em qualquer lugar onde não exista oxigênio disponível para absorver. Um robô com a vantagem Resistência ao Vácuo não precisa desta vantagem.

Esta vantagem é explicada com mais detalhes em **GURPS Supers**.

Rádio-Comunicação (15 pontos)

— Por que vocês se comunicam através de rádio, e não som? Também temos essa capacidade, mas a achamos pouco confortável. Preferimos o sistema vocal.

— Não me surpreende. Vocês têm uma atmosfera densa em seu planeta, boa condutora de ondas sonoras. Mas o ar em Metalian é escasso, rarefeito demais para transmitir sons. Por isso nenhuma forma de vida metaliana tem capacidades de vocalização ou audição.

— Vocês são surdos?! — espantou-se Gládio, arregalando olhos incrédulos sob o elmo.

— Pelo menos sob o aspecto sonoro, somos.

— Trecho da primeira e provavelmente última conversa amistosa entre um metaliano e um traktoriano

A forma normal de comunicação entre traktorianos é o som, como ocorre conosco. Embora tenham desenvolvido inúmeros outros métodos de comunicação, seus cérebros interpretam mais facilmente sua língua sonora.

É simples, contudo, equipar um traktoriano com sistemas de comunicação por rádio. Na verdade quase todos eles

possuem comunicadores pessoais; eles são tão populares em Traktor quanto os telefones celulares na Terra. Falar com traktorianos específicos a grandes distâncias exige que se conheça o nome completo da pessoa — não o apelido, mas seu nome verdadeiro, que neste caso funciona como um número de telefone.

Esta vantagem permite ouvir sinais em qualquer freqüência de rádio. Ouvir uma fonte dentro do campo visual não requer nenhum teste. Em outras situações o mestre pode exigir um teste de IQ para sintonizar a transmissão que se deseja ouvir. Modificadores: -1 para uma distância superior a 2.5 quilômetros; -2 para mais de 25 kms; -4 para mais de 250 kms; -6 para mais de 2.250 kms (de um hemisfério a outro, de uma lua a seu planeta); +6 se a fonte transmissora deseja intencionalmente ser ouvida pelo personagem (ou seja, está falando com ele); -2 se a fonte não deseja ser ouvida (está "cochichando").

Alguns tipos de interferência eletromagnética podem dificultar ou bloquear comunicações de rádio. A interferência pode ter diversas origens: um sistema eletrônico ECM em uma nave, manchas solares, o campo magnético de Júpiter, ou um enxame de Congestionadores (veja em Parte 7: Criaturas). Esta vantagem permite que um traktoriano aprenda as perícias Radiocontrole e Tradução de Ondas dos metalianos.

Sensores (Variável)

— Um caça-morcego — cochichou Soldador.

Os passos pararam diante da porta aberta. Os olhos de Soldador, já acostumados à escuridão, conseguiram reconhecer naquela silhueta o mesmo tipo de soldado robô que derrubou sua nave. As asas amplas e de ângulos retos, as pernas finas e curtas, as orelhas grandes.

Ele ficou ali parado, atento ao interior do aposento, sem dar sinal de que notava alguém. Soldador não estava certo de qual tipo de sistema sensorial equipava os caças-morcego, mas agora tinha certeza de que não era o infravermelho.

Talvez contassem apenas com radar. Se ficassem quietos e imóveis, era bem possível que passassem despercebidos.

Traktorianos pagam o custo normal por todas as vantagens e desvantagens ligadas aos sentidos. Visão Aguçada significa que seus sensores óticos são mais eficientes, enquanto a desvantagem Disopia quer dizer que operam em baixa resolução — ele enxerga tudo em “quadradinhos”. Ouvido Aguçado representa sensores auditivos de mais potência, e assim por diante. Outras vantagens sensoriais estão disponíveis para traktorianos.

Olhos de Focos Independentes: o robô pode focalizar em duas direções diferentes, o que lhe permite apontar duas armas ao mesmo tempo contra alvos diferentes se for ambidestro — ou tirar proveito total de seus membros extras. Um robô com mais de dois olhos deve comprar a vantagem mais uma vez para cada olho adicional que terá foco independente. 15 pontos.

Rádio-Audição: o robô pode ouvir transmissões de rádio, mas não enviá-las. Faça um teste de IQ para sintonizar uma freqüência particular. Um personagem não precisa desta vantagem se já possui Rádio-Comunicação. 10 pontos.

Sentido Magnético: 5 pontos/nível.

Sentido de Radar: 50 pontos + 1 ponto/raio de hexágono.

Visão Infravermelha: o robô pode ver diferenças de temperatura nos objetos. Ele recebe um bônus de +2 para localizar criaturas de sangue quente, e um bônus de +3 em Rastreamento se a trilha é recente, com menos de uma hora (trilhas que já estejam “frias” nunca podem ser localizadas desta forma). Fontes intensas de calor podem ofuscar ou cegar o robô da mesma forma que as luzes fazem conosco. Esta vantagem pode ser combinada com Cegueira — neste caso o robô vê apenas em infravermelho: ele enxerga formas na escuridão, mas não pode perceber cores e nem ler coisas escritas em placas ou papéis. 15 pontos.

Visão Microscópica: o robô pode ajustar suas lentes para revelar detalhes minúsculos que, de outra forma, poderiam ser vistos apenas com um microscópio. Combinada com a vantagem Sentido Magnético, a Visão Microscópica permite “ler” o conteúdo de discos de computador.

Visão Espectrográfica: o robô pode alterar sua percepção da visão para perceber ondas de rádio, raios gama, radiação e demais emissões além do espectro luminoso “normal”. Ele pode ver fontes transmissoras de rádio (o que pode ser útil para localizar metalianos), mas não interpretar o que essas transmissões significam. Esta vantagem inclui Visão Noturna e Visão Infravermelha. 25 pontos.

Visão Telescópica: o robô pode ajustar suas lentes como potentes binóculos ou telescópios. Cada nível desta vantagem dobra o alcance de sua visão normal. Sobre um planeta do tamanho de Traktor você pode enxergar a até 5km — a distância da linha do horizonte em terreno limpo. 6 pontos/nível.

Vôo (40 pontos)

Traktorianos podem ser equipados com sistemas propulsores, tornando-os capazes de voar como aviões a jato, na atmosfera ou fora dela. A velocidade normal é de duas vezes seu Deslocamento, mas ela pode ser aumentada.

Cada 20 pontos extras dobram a velocidade normal de vôo. 80 pontos, por exemplo, tornam sua velocidade oito vezes maior que seu Deslocamento.

Por mais 50 pontos, um robô será capaz de realizar também o Hipervôo: ele pode voar à velocidade da luz no espaço normal, e ultrapassá-la no hiperespaço. Cada nível de Supervôo permite atingir 1c, a velocidade da luz. A vantagem inclui propulsores hiperespaciais que permitem realizar a transição, transportando o robô para o hiperespaço, onde a velocidade da luz pode ser ultrapassada. O Hipervôo nunca pode ser usado no espaço normal.

Um robô equipado com Hipervôo pode viajar para outros planetas por sua própria conta — mas, sem a proteção de uma nave estelar, será sempre uma viagem arriscada. Apenas os mais poderosos traktorianos conseguem sobreviver a seguidas viagens interestelares.

Desvantagens

Compulsão

"Mas, mesmo dispondo de tais delícias sensoriais, eu não poderia conservar este corpo para sempre. Ele envelhece rápido. Estava com trinta e um anos quando me apossei dele, em 1966, e agora já não lhe restam mais que duas ou três décadas. Não tenho coragem de tentar trocar de corpo outra vez, nem tenho idéia precisa de como fiz isso. Mas até agora não houve motivos para tentar: eu visava um corpo metaliano, forte e durável como um robô, mas com estes saborosos sentidos orgânicos. E também não sou nenhum canalha egoísta. Desejo que meus irmãos traktorianos também possam livrar-se de suas prisões robóticas."

Com a descoberta da existência dos metalianos, a imensa maioria dos traktorianos anseia por seus corpos. Sua ciência ainda não faz idéia de como transferir seus cérebros ou mentes para os corpos biometálicos, mas isso pouco importa: os metalianos e seu Código Matriz são o prêmio supremo, o milagre anunciado pelo Messias Gigacom.

Quase todos os traktorianos devotam suas vidas à perseguição do milagre biometálico, e devem fazer testes de Vontade sempre que surge uma chance de agarrá-lo. O valor normal desta Compulsão é de -10 pontos, mas ela pode variar de -5 a -15 pontos.

Desvantagens Físicas

Traktorianos podem possuir quaisquer desvantagens físicas, exceto Albinismo, Obesidade e Hemofilia. Ele pode ter sido projetado assim de acordo com os padrões de sua cidade-estado (os caças-morcego da Cidade Buraco Negro, acredita-se, são todos cegos; o traktoriano Soldador é um maneta, pois tem um maçarico atômico substituindo a mão direita); ou apenas sofreu algum tipo de dano e recebeu a desvantagem. Caso ele seja consertado, a desvantagem deve ser recomprada.

Hiperalgia

Uma vez que os traktorianos aceitam voluntariamente a capacidade de sentir dor (veja em Hipoalgia), é raro que escolham sofrer mais do que deveriam. Mas isso pode acabar acontecendo, por duas razões principais: o traktoriano sente uma quantidade maior de dor *psicológica*, sendo portanto inútil desligar os sensores; ou ele realmente *gosta* do sofrimento físico, e aumenta deliberadamente (talvez de forma inconsciente) a sensibilidade dos sensores de dor — acreditando que isso o torna mais parecido com uma criatura de carne.

Não importa qual seja a razão, o personagem sofre todos os efeitos da desvantagem Hiperalgia: redutor dobrado de DX por ferimentos, e redutor de -4 para resistir à tortura. Vai gemer ou chorar se sofrer qualquer ferimento e falhar em um teste de Vontade.

Fúria, Luxúria, Sanguinolência

Como não possuem mais glândulas, traktorianos não podem sentir emoções fortes. Coisas como luxúria, sanguinolência, fúria, terror e excitação não existem para eles, como na desvantagem Incorporeidade. Suas Verificações de Pânico são feitas com um bônus de +5, ignorando resultados físicos na Tabela de Verificação de Pânico (leia a tabela até encontrar o primeiro resultado mental aplicável a um cérebro). Emoções intelectuais como temor moderado, raiva fria, amizade, obsessão e cobiça são possíveis.

As desvantagens Fúria, Luxúria e Sanguinolência existem apenas para os infiltrados — ou seja, habitando corpos terrestres — ou Sensualistas.

Inimigos: Metalianos (0/-20/-40/-120 pontos)

Traktorianos têm toda a civilização metaliana como Inimigo. Seu valor básico é de -40 pontos, com uma freqüência de participação que varia dependendo do local da campanha: 6 ou menos em Traktor e proximidades (poucos metalianos se aventuram em território inimigo, sempre contra ordens imperiais; -20 pontos); 6 ou menos na Terra (-20 pontos); 9/12 no espaço e em outros mundos (-40/-80 pontos); e 15 ou menos em Metalian e proximidades (-120 pontos). Estes valores podem ser reajustados com permissão do GM.

Novas Desvantagens

Pinças (-15/-30 pontos)

A mão de quatro dedos e um polegar foi o melhor instrumento de manipulação encontrado pela Natureza no decorrer dos séculos. Antes disso, porém, os traktorianos possuíam pinças — e muitos as conservam até hoje, talvez porque seus cérebros não consigam se acostumar ao complexo movimento dos dedos em uma mão verdadeira.

Pinças são fortes e simples de construir, mas incapazes de movimentos muito precisos. Quaisquer tarefas manuais sofrem redutor de -4 quando executadas com uma pinça. Possuir uma única pinça é uma desvantagem de -15 pontos; duas ou mais pinças, -30 pontos.

Sem Cura (-20 pontos)

Esta é uma desvantagem racial para metalianos, mas também pode ser possuída por traktorianos. Este indivíduo não carrega no corpo os nano-robôs que um traktoriano normalmente possui. Portanto, quando recebe um ferimento,

este não se cura. Pontos de vida perdidos não podem ser restaurados com repouso ou cura natural — apenas através de conserto.

Sobrecarga (-40 pontos)

Devido a um erro de projeto, este traktoriano tende a sofrer sobrecarga de força quando exerce esforço excessivo. Sempre que gastar 1 ponto de Fadiga, ele receberá 1 ponto de dano interno. Esse dano ignora qualquer RD, não pode ser absorvido e não se pode comprar invulnerabilidade contra ele. Recuperar Fadiga não restaura PVs perdidos.

Tato Deficiente (-5 pontos)

Umas das maiores frustrações traktorianas no caminho que escolheram foi a perda do sentido do tato. Prisioneiros em suas cascas metálicas mortas, eles já não podem experimentar o frescor de uma brisa, o calor do sol e demais prazeres. Podem sentir dor (veja em Hipoalgia e Hiperalgia), mas qualquer sensação que não esteja provocando dano físico ou mau funcionamento imediatos não será percebida.

Traktorianos possuem tato apenas nas mãos, equipadas com os sensores de toque mais sofisticados que a tecnologia de Traktor pode oferecer. Mesmo assim, esse tato é muito pobre se comparado ao de uma pele natural.

A ausência de tato pelo corpo parece pouca coisa em termos práticos, mas pode causar muitos problemas. Um traktoriano não pode sentir, por exemplo, quando um terrestre se aproxima sorrateiro e coloca uma mina explosiva em suas costas. Se estiver cego ou no escuro, a coisa fica ainda pior — ele poderia estar dentro d'água e não saber disso até ser tarde demais, quando estiver afogado!

Perícias

Traktorianos podem aprender a maioria das perícias disponíveis em Nível Tecnológico 10. Todos possuem seu

próprio idioma, o messiânico, com NH igual a seu IQ (0 pontos).

Reputação, Status e Empregos

Traktorianos valorizam a reputação. Em sua sociedade individualista, onde cada um busca maneiras novas e diferentes de fazer as coisas, é difícil que alguém consiga se destacar. No momento, o combate a metalianos e a busca por seu planeta tem sido uma das maiores fontes de boa reputação.

Muito raramente um traktoriano terá reputação elevada com relação a muita gente. Em seu próprio mundo, ele pode ser malvisto por habitantes de cidades-estado diferentes da sua. Um cientista famoso por inventar um novo tipo de canhão pode ter uma má reputação para os robôs-fera, que desprezam armas de fogo. O mesmo vale para outros povos — um traktoriano pode ser particularmente respeitado, temido ou odiado por terrestres ou metalianos.

Quanto ao status e custo de vida, são pouco importantes. Por alguma razão, a sociedade traktoriana nunca adotou o uso de dinheiro. Ele existe apenas nas maiores cidades-estado, mas é pouco utilizado. Em escala global, seu sistema de comércio ainda é o mais primitivo de todos — a troca livre. Serviços e mercadorias são negociados sem que exista um valor definido para eles. Evidente que tal sistema de comércio gera muitas discussões e até mesmo guerras... mas brigas entre cidades-estado são a coisa mais comum em Traktor.

Caso o GM decida que traktorianos podem usar e possuir dinheiro, utilize para eles as regras de Economia, Empregos e Riqueza presentes em ***GURPS Viagem Espacial***.

Magia e Psiquismo

Em Traktor, como na Terra, muito poucos acreditam no sobrenatural. Neste mundo poluído e devastado por uma sociedade industrial desenfreada, a maior parte das regiões tem nível baixo de mana — ou até nenhum. Também não

existe aqui nenhuma escola ou associação de magos conhecida. Dessa forma, ainda que a magia exista, ela nunca será muito poderosa ou popular.

Alguns robôs, nascidos com Aptidão Mágica ou poderes psíquicos, conseguem realizar feitos para os quais não foram projetados. Conta-se histórias sobre traktorianos capazes de ver no escuro mesmo quando não possuem sensores infravermelhos, ou que disparam bolas de fogo pelas mãos sem ajuda de nenhum dispositivo incendiário. Ninguém pensa nisso como “magia”, contudo: até tempos recentes, o messias Gigacom trazia quase todos os novos avanços tecnológicos — e Traktor acredita que ele ainda esteja fazendo isso, mesmo após sua destruição.

Magia e poderes psíquicos são considerados um Antecedente Incomum de 200 e 100 pontos, respectivamente. O mesmo vale para superpoderes: qualquer poder de ***GURPS Supers*** normalmente impossível para a tecnologia traktoriana deve ser comprado como se fosse mágico ou psíquico.

Poder de Fogo (605 pontos)

ST 100 (20 pontos)

DX 12 (20 pontos)

IQ 15 (60 pontos)

HT 15 (60 pontos)

Deslocamento: 6.75

Dano Básico: GDP 11D; Bal 13D

Rifle Eletrolaser: 4d+1

Vantagens e Desvantagens: Condição Traktoriana (300 pontos); DP +2 (50 pontos); RD +10 (30 pontos); Resistência ao Vácuo (40 pontos); Comida e Bebida Desnecessárias (10 pontos); Rádio-comunicação (15 pontos); Montagem de Arma (5 pontos); Hierarquia Militar x4 (20 pontos); Maneta (-15 pontos); Fanfarronice (-10 pontos); Megalomania (-10 pontos)

Peculiaridades: Tem sede de conquista; Faz questão de mostrar seu domínio sobre aqueles que comanda; Odeia

perder o controle sobre qualquer coisa; Sem rosto; Três dedos na única mão.

Perícias: Armas de Feixe: Lasers 17 (8 pontos); Astronavegação 14 (1 ponto); Astronomia 14 (2 pontos); Briga 14 (4 pontos); Conhecimento do Terreno: Cidade Zona de Guerra 15 (1 ponto), Hiperespaço 15 (1 ponto); Estratégia 15 (4 pontos); Gravidade Zero 12 (2 pontos); Liderança 16 (4 pontos); Sobrevivência: espaço 16 (4 pontos), outros 13 (0 pontos); Tática 15 (4 pontos); Messiânico 15 (idioma nativo: 0 pontos)

Nativo da cidade-estado Zona de Guerra, GTR-445619-IDK Poder de Fogo compartilha a filosofia de seus compatriotas: ele acredita na pura conquista pela força, no poder de combate superior. Com a suposta morte de Gigacom e a guerra civil que mergulhou Traktor em chamas, Poder de Fogo e seus colegas acreditaram que seu planeta finalmente seguiria o caminho marcial. Dali por diante, apenas os fortes viveriam.

Mas não aconteceu assim. Gigacom retornou, trazendo consigo a promessa de um milagre. Frustrado com o fim da guerra, novamente confinado aos muros de sua própria cidade-estado, Poder de Fogo buscou novos campos de batalha. Seu desejo por combate era tamanho que conquistou o comando de um cruzador espacial, singrando o hiperespaço em busca do planeta prometido, para levar guerra aos metalianos.

Durante uma missão exploratória de rotina, seguindo uma pista sobre a localização de Metalian, a nave sob o comando de Poder de Fogo encontrou um obstáculo inesperado: uma enguia laser, gigantesca criatura energética, um dos piores e mais temidos horrores da navegação hiperespacial. Poder de Fogo ordenou um ataque ao monstro. Reconhecendo a loucura de tal ato, a tripulação se amotinou e tentou a fuga: a abrupta transição do hiperespaço para o espaço normal resultou na trágica explosão da nave.

Projetado para sobreviver no vácuo, Poder de Fogo vagou pelo espaço durante décadas, arrastado pela força da explosão a uma velocidade próxima da luz. Desviado por

campos gravitacionais e correntes de poeira cósmica, terminou atingindo nosso sistema solar e caindo na Terra. Seu corpo destroçado foi encontrado no deserto Mojave, próximo ao centro de comando do NORAD. Apesar dos grandes danos, trazia em seu interior o cérebro traktoriano ainda vivo: na primeira oportunidade ele escapou e saltou no rosto da coronel Anne Greenwood, comandante geral do NORAD.

A nova personalidade de Anne não deixou de ser notada por todos — especialmente pelo Capitão Ninja, outrora seu amigo e oficial de confiança. Antes uma comandante confiável, Anne mostrava agora uma face perversa e dominadora. O próprio Poder de Fogo também foi mudado. O contato com aquele corpo feminino e seus hormônios despertou sensações antes desconhecidas para o truculento guerreiro. Trucidar, matar e conquistar já não eram os únicos prazeres que ele conhecia.

Greenwood/Poder de Fogo agarrou todas as chances de prazer que tinha ao alcance. Acusações de assédio sexual eram cada vez mais numerosas, especialmente por parte das mulheres da base. Sim, porque esta nova Anne não mostrava mais predileção por homens...

Greenwood/Poder de Fogo também descobriu um presente inesperado: um metaliano, aprisionado nos calabouços do NORAD. A coronel encontrava imensa satisfação em atormentar o prisioneiro, brincando com seus temores e sentimentos. Embora não existisse forma de ocupar seu corpo biometálico, ela se contentava em dominar por completo a criatura que seu povo perseguia.

Recentemente Poder de Fogo conseguiu retornar a seu corpo restaurado, mas foi destruído. Ou assim se acredita...

Soldador (550 pontos)

ST 60 (0 pontos)

DX 13 (30 pontos)

IQ 14 (45 pontos)

HT 15 (60 pontos)

Deslocamento: 7

Dano Básico: GDP 11D, Bal 13D

Maçarico Atômico Pesado: 20D

Vantagens e Desvantagens: Condição Traktoriana (300 pontos); Força de Vontade +3 (12 pontos); Rádio-comunicação (15 pontos); Montagem de Arma: Maçarico Atômico Pesado (5 pontos); RD +70 contra calor/fogo (70 pontos); Resistência ao Vácuo (40 pontos); Maneta (-15 pontos); Teimosia (-5 pontos); Impulsividade (-10 pontos); Repugnância (-10 pontos); Segredo: a verdade sobre Gigacom e a origem dos traktorianos (-30 pontos)

Peculiaridades: Ateu: não acredita em um Criador; Cínico.

Perícias: Briga 16 (8 pontos); Construção de Espaçonaves 16 (6 pontos); Engenharia: Hiperpropulsão 14 (4 pontos), Suporte de Vida 12 (1 ponto), Naves Estelares 13 (2 pontos); Mecânica: Hiperpropulsão 14 (2 pontos), Suporte de Vida 14 (2 pontos), Naves Estelares 15 (4 pontos), Robótica 15 (6 pontos); Eletrônica: Robótica 15 (6 pontos); Gravidade Zero 14 (4 pontos).

SGH-561987-EFR Soldador era, sob todos os aspectos, um traktoriano comum. Um mecânico, equipado com um maçarico atômico no lugar da mão direita . Ele nunca imaginou que, um dia, seria peça importante nos rumos de toda a sua civilização.

Soldador era profundamente religioso, temente ao Criador e obediente a Gigacom. Previa levar uma vida modesta e produtiva, como técnico prestador de serviços para a Catedral Computadorizada. Infelizmente, assim como o resto da população do planeta, Soldador teve seus planos alterados com a morte do Messias: Traktor mergulhou em turbulenta guerra civil.

A tragédia teve início enquanto Soldador prestava serviços a bordo da Cidade Orbital. Ele tentou voltar para ajudar nos reparos de Gigacom, mas seu veículo foi derrubado. Atravessou campos de batalha e conheceu os horrores da guerra até chegar à Catedral. Ali, tomando conhecimento do

problema, foi capaz de consertar o gigantesco computador e trazer de volta o Messias.

O planeta explodia em comemorações. Apenas Soldador sabia que o conserto era temporário: Gigacom tinha apenas mais algumas horas de funcionamento. Durante esses momentos críticos, o Messias atraiu um explorador espacial metaliano e revelou o "milagre" da equação hiperespacial.

Durante seu breve contato com Gigacom, Soldador teve uma visão. Naquele instante conheceu a verdade: não havia nenhum espírito benevolente sob a face do Messias — apenas um computador administrador planetário, construído por seus ancestrais. Embora decepcionado e frustrado, Soldador aceitou preservar aquele segredo terrível.

Dali por diante Soldador esteve presente em momentos decisivos da saga traktoriana, como o primeiro contato com o metaliano Kursor e a revelação da equação de hiperespaço. Mais tarde Soldador fez parte da tripulação da Paladino, o primeiro cruzador espacial traktoriano. Foi quando, deixado para trás por acidente, naufragou no planeta Terra.

Encontrado por oficiais da Força Aérea, Soldador escapou dos destroços de seu corpo robô e penetrou no corpo de um então major. Logo adaptado à sua forma terrestre, não cedeu completamente aos prazeres de seus novos sentidos: prosseguiu firme em sua missão, galgando postos mais altos na Força Aérea, até chegar a coronel.

Soldador não podia fazer contato com seu povo, distante vinte anos-luz. Mesmo assim, enviou uma mensagem de rádio normal através do radiotelescópio de Arecibo, que atingiria Traktor em 2006. Essa mensagem mais tarde daria início à Guerra Traktoriana.

Nesse meio tempo, com seu conhecimento tecnológico superior, Soldador tentava fazer avançar a ciência terrestre. Fazia modificações furtivas em projetos ou alterava protótipos, criando armas e equipamentos que a Terra só deveria conhecer décadas depois. Soldador foi responsável direto por numerosos avanços da tecnologia terrestre.

Mesmo preso na Terra, Soldador chegou a combater metalianos. Sem seu poderoso corpo robô, ele só podia contar com inteligência e estratégia — e esteve bem perto de vencer. Para os traktorianos, Soldador é hoje um herói tão venerado quando Kursor para os metalianos.

Gládio (653 pontos)

ST 100 (20 pontos)

DX 15 (60 pontos)

IQ 12 (20 pontos)

HT 15 (60 pontos)

Deslocamento: 7.5

Dano Básico: GDP 11D, Bal 13D

Espada de Força: 8D(5) corte, 5D(5) perfuração

Vantagens e Desvantagens: Condição Traktoriana (300 pontos); Antecedente Incomum: Espada de Força (10 pontos); Hierarquia Militar x4 (20 pontos); Rádio-comunicação (15 pontos); RD +40 (120 pontos); Reflexos em Combate (15 pontos); Patrono: Ordem do Dragão Espacial (40 pontos); Fanatismo (-15 pontos); Senso do Dever: toda Traktor (-15 pontos)

Peculiaridades: Desconfiado; Diz o que pensa; Usa gritos de batalha quando luta.

Perícias: Briga 18 (8 pontos); Espada de Luz 18 (16 pontos); Estratégia: terrestre 14 (8 pontos); Interrogatório 14 (6 pontos); Pilotagem 16 (4 pontos); Tática 15 (10 pontos); Teologia 16 (8 pontos); Messiânico 12 (idioma nativo: 0 pontos)

PDE-618733-FRS Gládio foi o típico paladino traktoriano. Defensor devotado de sua fé, guardião dos ensinamentos do Messias, e destruidor de hereges. Membro da Ordem do Dragão Espacial, uma das mais violentas e intolerantes seitas de paladinos, Gládio fez prevalecer o desejo de sua ordem de participar do primeiro encontro diplomático entre traktorianos e metalianos.

Gládio participou pessoalmente da histórica reunião com o explorador espacial Kursor — e também da inesperada batalha que se seguiu, quando o metaliano recusou revelar segredos de seu mundo nativo. Após uma tensa perseguição pelos corredores de uma estação orbital, Gládio lançou-se contra Kursor em pleno espaço — disposto a dar a vida pela vitória, mesmo sendo incapaz de sobreviver no vácuo.

Gládio foi morto em combate direto contra Kursor. Sua armadura dourada passou a fazer parte da decoração dos aposentos de Kursor, como lembrança de seu erro. Em homenagem a seu ato de bravura, mais tarde os traktorianos deram o nome de Paladino ao primeiro cruzador estelar de Traktor.

Lâmina Sagrada (650 pontos)

ST 100 (20 pontos)

DX 14 (45 pontos)

IQ 13 (30 pontos)

HT 14/18 (45 pontos)

Deslocamento: 7

Dano: GDP 11D, Bal 13D

Espada de Força: 8D(5) corte, 5D(5) perfuração

Vantagens e Desvantagens: Condição Traktoriana (320 pontos); Antecedente Incomum: Espada de Força (10 pontos); Bom Senso (10 pontos); Pontos de Vida Extras +4 (20 pontos); Rádio-comunicação (15 pontos); RD +20 (60 pontos); Voz Melodiosa (10 pontos); Carisma +2 (10 pontos); Hierarquia Militar x3 (15 pontos); Reputação +2 (apenas metalianos: 5 pontos); Estigma Social: “Mulher” (-5 pontos); Senso do Dever: toda Traktor (-15 pontos)

Peculiaridade: Romântica.

Perícias: Espada de Luz 15 (4 pontos); Briga 15 (2 pontos); Diplomacia 16 (10 pontos); Escudo de Força 15 (2 pontos); Estratégia: terrestre 12 (2 pontos); Jurisprudência 13 (4 pontos); Tática 13 (4 pontos); Teologia 16 (6 pontos); Trato Social 14 (4 pontos); Messiânico 14 (idioma nativo: 1 ponto); Metaliano 11 (2 pontos)

POS-443187-RAN Lâmina Sagrada é uma paladina, como Gládio — mas serve a uma seita mais branda, a Ordem do Sol. Obediente aos clérigos de Gigacom, Lâmina Sagrada foi treinada para proteger os ensinamentos com menos violência e mais diplomacia... quando possível.

Lâmina Sagrada está entre os raros robôs fêmeas de Traktor: em algum momento de sua concepção, os genes preferiram o sexo feminino. Em um mundo de robôs que desconhecem sexo ou romance, isso normalmente não representa muita coisa — mas a condição de paladina torna um pouco mais delicada a situação de Lâmina Sagrada; devido a isso, ela tem a desvantagem Estigma Social em seu grau mais suave.

Lâmina Sagrada esteve presente durante o primeiro contato de Kursor com os traktorianos. Por ser mulher, e também a única que tentou resolver o incidente sem violência, deixou em Kursor uma boa impressão; seus relatórios para outros exploradores espaciais tornaram Lâmina Sagrada conhecida e respeitada. Ciente disso, a própria Lâmina Sagrada também busca melhorar as relações diplomáticas entre os dois povos, tripulando naves para fazer contatos amistosos.

Massacre (650 pontos)

ST 160 (50 pontos)

DX 14 (45 pontos)

IQ 10 (0 pontos)

HT 16/30 (80 pontos)

Deslocamento: 7.5

Dano Básico: GDP 11D, Bal 13D

Mordida: 13D

Laser Dinossauro: 20D

Vantagens e Desvantagens: Condição Traktoriana (300 pontos); Reflexos em Combate (15 pontos); Montagem de Arma (5 pontos); Pontos de Vida Extras +14 (70 pontos); RD +40 (120 pontos); Golpeador (mordida: 5 pontos); Aparência: Hediondo (-20 pontos); Gigantismo (-10 pontos); Mau Humor (-10 pontos); Código de Honra dos robôs-fera: lutar corpo a corpo quando possível (-10 pontos); Excesso de Confiança (-10 pontos); DX -5 nas mãos (-15 pontos)

Peculiaridades: Não deseja um corpo biometálico; Aceita ajuda, mas não agradece; Tem dentes de escavadeira; Frase de efeito: "Quero esmagar o metaliano! Vamos a ele!"

Perícias: Briga 16 (4 pontos); Armas de Feixe: Laser 17 (4 pontos); Furtividade 13 (1 pontos); Intimidação 15 (12 pontos); Sobrevivência: selva 13 (8 pontos), outros 10 (0 pontos); Tática 13 (10 pontos); Messiânico 10 (idioma nativo: 0 pontos)

Massacre é um tecnossauro; tem quase o mesmo tamanho, forma e temperamento de um tares da Terra. Desde sua construção vagueia pelas selvas da Cidade Saurísquia, desafiando outros Robôs-feras em combates mortais. Após a morte de Gigacom, pensou estar livre para tornar o mundo inteiro seu campo de caça. Mas essa alegria durou pouco.

Mais tarde, como respeitável força combativa, ele e outros tecnossauros receberam convites para tripular naves estelares. Atraído pela promessa de esmagar oponentes nunca antes derrotados, Massacre tolera o confinamento a bordo do cruzador Paladino, ansioso pela chance de desmembrar um desses tais "poderosos metalianos".

Massacre conserva a Compulsão racial dos traktorianos em perseguir metalianos, mas ele não está interessado em mudar de corpo; delícias sensoriais não o atraem. Sua mente mais simples se contentaria em rugir sobre o cadáver de um metaliano vencido.

Parte 4 • Tecnologia

Muito da tecnologia de cada uma três raças é compartilhado pelas outras. Apesar do esforço de cada raça em manter segredo sobre sua ciência, a guerra proporcionou uma espécie de intercâmbio tecnológico involuntário: a análise de naves, armas e aparelhos capturados permitiu que muitos equipamentos sejam hoje comuns a terrestres, metalianos e traktorianos.

De modo geral, assuma que os terrestres têm Nível Tecnológico 9; traktorianos têm NT 10; e metalianos, NT 11. Todas as raças podem projetar e construir e equipamentos de seu próprio NT, a menos que sua descrição diga o contrário. Isso vale para qualquer aparelhagem encontrada nos livros-suplemento ***GURPS Cyberpunk, Viagem Espacial, Ultratech*** e outros.

Antecedentes Incomuns: Peças Alienígenas ou de NT Superior

Um PC pode possuir armas ou equipamentos de NT superior ao seu. O custo é de 10 pontos de Antecedente Incomum por peça e por NT de diferença. Assim, um terrestre que normalmente tem acesso apenas a NT 8 pode pagar 10 pontos por um fuzil iônico de NT 9.

Um PC também pode pagar pontos para possuir uma peça alienígena: cada aparelho ou tecnologia tem um ou mais mundos de origem — Terra, Metalian, Traktor ou outros. Possuir uma peça de um mundo que não seja o seu acrescenta 10 pontos ao custo de Antecedente Incomum. Assim, uma espada de força traktoriana de NT 11 custa apenas 10 pontos para um traktoriano (pela diferença entre seu NT 10 e o NT 11 da espada). Para um terrestre, contudo, o custo é de 30 pontos: 10 por ser uma peça alienígena, e mais 20 pela diferença entre seu NT 9 e o NT 11 da espada.

Vale lembrar que qualquer personagem, ao lidar com um artefato de NT superior ao seu, estará sujeito a redutores no teste de qualquer perícia com relação àquela peça em particular. Sempre que usar, manejar ou consertar uma peça de NT superior, você recebe um redutor de -5 por NT de diferença entre o seu e o da peça.

A Revolução da Célula-H

As incômodas células de força descartáveis não existem mais. Hoje em dia os três povos usam a Célula-H, uma revolucionária bateria que extrai energia diretamente do hiperespaço. Todas as armas, aparelhos, partes biônicas e veículos pessoais de NT 9 já são fabricados com Células-H. Elas também existem avulsas, em diversos tamanhos, compatíveis com aparelhos que utilizem quaisquer outras células de força.

Atenção: com o uso da Célula-H, uma arma energética nunca precisará de recarga. Em jogo, isso será um conforto para Mestres e jogadores — eles não precisam mais se preocupar com a contagem de munição. Contudo, isso altera muito as regras já existentes de ***GURPS Cyberpunk***, ***Viagem Espacial*** e ***Ultratech*** para armas futuristas; como opção, o Mestre pode decidir que Células-H não são a única munição existente para armas energéticas — podendo, assim, usar outros tipos de células de força e suas respectivas regras.

Riscos da Célula-H

À primeira vista, a Célula-H pode parecer a solução definitiva para os problemas energéticos do mundo — mas não é bem assim.

A Célula-H é perfeita para veículos de pequeno porte, armas e equipamentos pessoais — mas não para impulsionar naves ou abastecer cidades. Sugar grandes quantidades de força é arriscado demais; pode criar flutuações dimensionais, e até mesmo abrir portais descontrolados para o hiperespaço.

Mesmo em armas e aparelhos pessoais, os riscos que a Célula-H oferece podem ser tão grandes quanto seus benefícios. Em caso de falha crítica usando um aparelho abastecido com Célula-H, além dos resultados normais (Tabelas de Erros Críticos, página 202 do Módulo Básico), jogue 3d e acrescente os efeitos abaixo.

Tabela de Erros Críticos com a Célula-H

3 a 10 - nenhum efeito extra.

11 a 14 - A Célula-H fica inutilizada.

15, 16 - A Célula-H cria uma pequena distorção dimensional e transporta o aparelho para o Hiperespaço.

17 - O aparelho e seu usuário são transportados para o Hiperespaço.

18 - O aparelho, o usuário e tudo em um raio de 2d metros são transportados para o Hiperespaço.

Teletransporte

Nenhuma das três raças tem acesso ao teletransporte por meios artificiais, mas uma delas esteve bem perto disso.

Em sua crescente sede de avanço científico, os metalianos fizeram pesquisas significativas sobre a transmissão de matéria. Grandes progressos foram atingidos: descobriu-se que o teletransporte era possível e provavelmente praticável — já se falava na construção de “portais estelares”, idênticos aos buracos-de-verme, mas inteiramente artificiais, capazes de teletransportar naves inteiras. As pesquisas pareciam muito promissoras, até que chegou a fase de testes, e algumas naves e voluntários foram desintegrados em acidentes.

Chocada com os riscos de um experimento tão perigoso, a Imperatriz ordenou a destruição de todo o equipamento e proibiu futuros estudos nesse campo. Correm rumores sobre cientistas renegados que conservam seus testes em segredo,

certos de que sua pesquisa será um grande benefício para o Império, mas não se sabe quem são eles.

Hotshot

Todas as armas energéticas um nível acima de seu NT de origem (NT 8 para lasers; NT 9 para demais armas) podem ser ajustadas para *Hotshot*. O ajuste em *Hotshot* leva um turno e aumenta o consumo de energia da arma, mas também *dobra* seu dano normal.

O ajuste *Hotshot* consome cinco vezes mais energia que o normal: uma pistola laser pesada de NT 9 tem 12 tiros normais com uma célula C, mas apenas 2 se ajustada em *Hotshot*. Em compensação, em vez de 2d, cada tiro causará 4d de dano.

Em caso de falha crítica com uma arma ajustada em *Hotshot*, além dos efeitos normais, a arma fica inutilizada. Um disparo em *Hotshot* feito logo após o primeiro com um resultado 10+ provoca o mesmo efeito.

Carregar a arma com uma Célula-H resolve o problema do consumo extra de energia, mas cria outro ainda mais grave: o ajuste *Hotshot* aumenta enormemente os riscos de uma distorção dimensional. Em caso de falha crítica com uma arma ajustada em *Hotshot*, acrescente 6 ao resultado dos dados na Tabela de Erros Críticos com a Célula-H.

Armas atordoantes também podem ser ajustadas em *Hotshot*: em vez de dano dobrado, elas impõem um redutor adicional de -4 no teste de HT do alvo.

Onde Estão as Granadas?

Granadas e outros tipos de munição explosiva são pouco populares nos campos de batalha da Guerra Traktoriana. Isso acontece porque tanto metalianos quanto traktorianos têm elevada Resistência a Dano contra contusão, tornando explosivos menos eficazes. Contra eles, armas de feixe e outras que causem perfuração são muito mais eficientes.

Assim, metalianos e traktorianos nunca se preocuparam muito em desenvolver granadas ou morteiros, preferindo as armas de raio. E como não existia uma tecnologia superior para examinar, os terrestres também não foram capazes de melhorar seus próprios explosivos — as granadas, mísseis e morteiros da Terra serão sempre de NT 8, não 9. Os lança-granadas e morteiros eletromagnéticos de ***GURPS Cyberpunk*** são o que existe de mais moderno nessa área, e ambos são pouco efetivos contra os alienígenas.

Equipamento

Gerador de Interferência (NT8+, Terra e Traktor)

Assombrados com o fantástico domínio metaliano sobre as transmissões de rádio, terrestres e traktorianos desenvolveram este aparelho para reduzir sua vantagem no campo de batalha. O gerador é do tamanho de uma mochila e, uma vez ativado, cria um intenso campo de estática que impede a transmissão ou recepção de rádio em um raio de 2,5 quilômetros. Nenhuma comunicação de rádio será possível dentro da área de efeito. Perícias metalianas como Comando-H, Radiocontrole e Tradução de Ondas não podem ser usadas. É verdade que rádios terrestres e traktorianos também serão inutilizados, mas eles acreditam — e com razão — que o transtorno será muito maior para os metalianos.

Metalianos dentro do campo de estática só podem falar entre si tocando-se, para que a voz seja transmitida pela pele. Além disso eles serão muito incomodados pelo "chiado", sofrendo redutor de -1 em testes de IQ, DX e perícias. O mesmo vale para qualquer criatura capaz de ouvir rádio (como alguns traktorianos, ou talvez um terrestre que não consiga desligar o maldito comunicador no capacete...).

Maçarico Atômico (NT9+)

Esta ferramenta é, na verdade, uma versão portátil do lança-chamas de plasma descrito mais adiante. Ela emite um pequeno feixe de plasma de hidrogênio ionizado. Projetado para corte pesado, o maçarico pode penetrar em praticamente qualquer coisa quando seguro firmemente: mesmo que não esteja causando dano, cada 10 pontos de dano provocados pelo maçarico reduz em 1 ponto a RD do alvo. Maçaricos atômicos não podem penetrar em aço nuclear, campos de força ou outros materiais determinados pelo GM.

O maçarico atômico pode ser usado como arma, com um teste da perícia Armas de Feixe: Lança-Chamas -3. Causa 7d de dano e tem TR 8, Prec 2, 1/2D 3, Max 10, CdT 1, ST n/a, Rco 0. Pesa quatro libras.

Uma versão maior e mais pesada do maçarico causa 20d de dano. Tem TR 12, Prec 2, 1/2D 4, Max 12, CdT 1, ST 12, Rco 0. Pesa quarenta libras — dez para a ferramenta em si em trinta para mochila contendo o gerador de plasma.

Multiscópio (NT9+, Traktor)

— Os poderes de seus sensores óticos são lendários, Vigia. Quero que olhe bem para aquelas fibras e me diga o que vê.

O multiscópio no ombro de Vigia era uma prodigiosa combinação de telescópio e microscópio. Apontado para cima e com poucos segundos de ajustes, ele já podia investigar os cabos como se estivessem a um palmo de seu rosto.

— Estão intactos.

Este sofisticado instrumento ótico lembra um pequeno canhão articulado, podendo ser confundido com um deles em tamanho e aparência. Deve ser montado sempre sobre o ombro, para um melhor desempenho. Pode ser instalado no corpo de um traktoriano, ou implantado em terrestres e metalianos como uma parte biônica. Ele concede ao usuário as vantagens Visão Microscópica (40 pontos), Visão Espec-

trográfica (25 pontos) e 10 níveis de Visão Telescópica (60 pontos), todas descritas na pág. XX.

O multiscópio também permite ao usuário focalizar duas direções diferentes, como se tivesse a vantagem Olhos de Focos Independentes (pág. XX, 15 pontos). O custo total por um multiscópio é de 140 pontos para traktorianos, ou 150 para terrestres e metalianos, incluindo o custo em Antecedente Incomum.

Antenas de Explorador (NT10+, Metalian)

— O controle é seu agora. Quando você comandar, as antenas vão ressurgir neste universo e se fixar em seu rosto através de centenas de ferrões microscópicos. Vai doer. Muito.

Slanet achou que já estava assustada o suficiente sem aquele comentário final. Alisou um pouco as próprias faces, confortando-as pela dor que estava por vir.

E deu a ordem.

O par de protuberâncias cilíndricas saltou do hiperespaço e lhe mordeu o rosto com selvageria, logo abaixo dos olhos. Ela sentiu com terrível nitidez o avanço das fibras através da sua carne, se enroscando em seus ossos, abraçando sua mente. Gritou, se contorceu, rodopiou sobre si mesma na falta de gravidade, sem encontrar nada que pudesse chutar ou agarrar para fazer sumir aquela dor absurda. Não podia ver nada, a agonia pontilhava seus olhos de negro. Ficaria louca se não enterrasse os dedos em alguma coisa. Onde estava tudo?

Havia algo à frente, dentro do alcance de suas mãos. Era forte, denso, invulnerável, mas coberto com pele macia. Alisou seu peito. Beijou seus ombros. Roçou suas pernas, a princípio uma de cada vez, e depois ambas. Tocou-lhe as coxas, o ventre, os braços, o pescoço... podia sentir todo aquele corpo ao mesmo tempo. Tudo isso sem tocá-lo.

Este par de antenas radiotelescópicas é assim chamado por ser utilizado pelos exploradores espaciais metalianos.

Implantadas nas laterais do focinho, elas funcionam como uma mistura de radar e radiotelescópio, proporcionando uma espécie de sentido de radar: o usuário pode irradiar microondas, aguardar seu eco e perceber o que há à sua volta. O alcance das microondas é de até 150 milhões de quilômetros — ou oito minutos-luz, uma Unidade Astronômica, mais ou menos a distância da Terra ao Sol. Já que as microondas viajam à velocidade da luz, o eco vai demorar cerca de um minuto para cada 10 milhões de quilômetros que separam o usuário do objeto observado. Usar estas antenas exige a perícia Exploração com Microondas.

As Antenas de Explorador não permitem que o usuário perceba cores ou sons, e nem podem atravessar objetos mais densos que a água (vale lembrar que um corpo terrestre é quase inteiramente feito de água). O radar é unidirecional: ao contrário do Sentido de Radar descrito em ***GURPS Supers***, as antenas só funcionam em uma determinada direção e em linha reta. O usuário pode, na ausência de luz, tentar perceber objetos próximos ou orientar-se em ambientes fechados — mas, como as antenas não foram projetadas para isso, o teste da perícia é feito com redutor de -8.

Circuito de Transição (NT11+, Metalian)

Embora utilize tecnologia de transição hiperespacial, que é de NT10, este sofisticadíssimo circuito não está disponível abaixo de NT 11. Do tamanho de uma unha, o circuito pode ser instalado em qualquer peça ou objeto de pequeno porte. Quando o circuito recebe determinado comando de rádio — uma espécie de “palavra-chave” —, o objeto em questão é transportado para o hiperespaço. Permanecerá lá até ser convocado de volta com um segundo comando, retornando assim ao espaço normal.

O circuito mostra-se uma forma prática de transportar objetos, que ficam escondidos em “envelopes” de hiperespaço enquanto não estão sendo utilizados. A própria Espada da Galáxia possui dois destes circuitos — um para a espada completa, e outro como “bainha” para a lâmina.

O circuito é equipado com um sensor de localização e um programa de memória espacial. Se o objeto estava nas mãos de alguém no momento da transição, estará novamente em suas mãos quando retornar; por outro lado, se o objeto estava no chão, continuará no chão com a transição — não se pode fazer um objeto sumir em um ponto e ressurgir em outro.

Mochila Hiperespacial (NT 11+, Metalian)

Esta mochila metálica cilíndrica, muito semelhante a uma bolsa terrestre para tacos de golfe, é equipada com sistemas de transição hiperespacial. Quaisquer objetos colocados nela são enviados ao hiperespaço, sem ocupar lugar no espaço normal. Isso significa que a mochila não tem limite de espaço, podendo comportar qualquer quantidade de objetos. Um dispositivo de segurança impede que a mochila seja fechada com seres vivos em seu interior.

Sol-Lanterna (NT11+, Metalian)

O sol-lanterna é um pequeno globo com vinte centímetros de diâmetro que, quando ativado, flutua a uma altura de até quinze metros do solo e irradia luz intensa, equivalente à de um holofote dos mais poderosos. Pode ser ligado, desligado e teleguiado por comandos de rádio. São populares entre metalianos; eles, com sua dependência de luz e medo instintivo de escuridão, não dispensam a presença de um ou mais destes. Infelizmente, a luz de um sol-lanterna ativado pode ser vistas a vários quilômetros de distância...

Sensor A.M.E. (NT10+, Traktor)

Logo a armadura estava pronta. O ferro escuro e bruto parecia recém-saído da forja, bem como devia estar há dois milhões de anos. Concluído o trabalho, Soldador retraiu a máscara e farejou o ar. Até cheirava a metal novo.

— Ah, veja isto — disse ele, com um sorriso satisfeito. — Veja do que é capaz um analisador de memória estrutural. Nada

de milagres divinos, só um pouco de persistência e engenhosidade. Nada mais que isso.

O A.M.E. (Analisador de Memória Estrutural) é uma das ferramentas mais sofisticadas da tecnologia traktoriana.

Seus revolucionários sensores investigam uma peça metálica a nível atômico: analisando pontos de desgaste, efeitos de fadiga metálica e outros fatores, o aparelho pode "adivinhar" a forma original da peça e permitir sua restauração. Não funciona com aparelhos ou máquinas complexas, apenas peças isoladas.

Originalmente criado para restaurar artefatos antigos e auxiliar em pesquisas arqueológicas, o A.M.E. tem sido valioso na guerra. Numerosos mistérios da tecnologia metaliana são desvendados com ele, peça por peça.

O A.M.E. tem o tamanho e formato aproximados de um pequeno abajur, que deve ser colocado ao lado da peça a ser analisada. Usá-lo com sucesso exige as perícias Metalografia e Operação de Equipamentos Eletrônicos: Sensores. É uma peça de NT 10, nativa de Traktor: possuir um deles custa 10 pontos de Antecedente Incomum para metalianos e 20 pontos para terrestres.

Armas

Lasers (NT8+)

Originalmente LASER era um acrônimo de *Light Amplification by Stimulated Emisson of Radiation*. Uma espécie de radiação, uma luminosidade fortemente monocromática e coerente. Dependendo da intensidade, um feixe de raios laser pode ser apenas bonito e colorido, ou então uma arma mortal: assim como a luz do sol se transforma em calor quando atinge uma superfície opaca, o laser é também uma luz que gera calor ao tocar em algo — com a diferença de que esse calor atinge milhares de graus!

Armas laser são disparadas com a perícia Armas de Feixe: Laser. Causam dano por perfuração, e por isso a quantidade de dano que ultrapassar a RD deve ser dobrada. As armaduras Reflec são muito eficazes contra lasers, assim como o couro refratário dos metalianos. Lasers provocam metade do dano normal quando disparados sob chuva, neblina ou fumaça, e são totalmente bloqueados por bombas de fumaça.

Se um disparo laser atinge a face da vítima ela ficará cega (mesmo que o dano não ultrapasse sua RD), a menos que seja bem-sucedida em um teste de HT. O teste é feito com bônus de +5 se a vítima é um metaliano (cujos olhos polarizam-se rapidamente) ou usa óculos contra ofuscação. A vítima pode se recuperar posteriormente da cegueira — faça um teste como no caso de lesões incapacitantes (MB, pág. 129). Se qualquer quantidade de dano ultrapassar a RD, a cegueira será permanente.

Lasers são as armas de fogo mais populares entre metalianos, por vários motivos. Como são invulneráveis a elas, não temem que sua tecnologia caia em mãos inimigas, assim como nunca precisam se preocupar com “fogo amigo”. Além disso, lasers são silenciosos e invisíveis no vácuo — seu campo de batalha favorito.

Armas lasers estão disponíveis nas formas de pistola (dano de 1d), pistola pesada (2d), fuzil (2d) e carabina (1d+2).

Laser “Dinossauro” (NT9+)

Como sugere o nome, esta poderoso rifle laser destina-se a causar imensa quantidade de dano — sendo mais usado para abater veículos ou grandes animais. Pode ser identificado pelo grande tamanho do cano. Esta arma é grande demais para ser montada em um membro biônico, a menos que o personagem tenha a desvantagem Gigantismo. Com o uso de uma Célula-H, nunca se descarrega. Cada tiro causa 20d de dano.

Eletrolasers (NT9+)

Estas armas de feixe atordoam e causam dano através de descargas elétricas. Elas não têm recuo; disparam um raio laser de baixa potência para ionizar o ar até o alvo, seguido instantaneamente de uma carga elétrica que percorre o “caminho” deixado pelo laser.

Eletrolasers são muito mais efetivos em climas secos. Em climas úmidos ou chuvosos eles são menos acurados, pois a carga elétrica pode desviar-se da trilha deixada pelo laser. O teste da perícia Armas de Feixe (Lasers) sofre redutor de -2 em ambientes úmidos, e -6 sob chuva ou neblina forte. São praticamente inúteis no vácuo; sem ar para ionizar, a descarga elétrica iria saltar aleatoriamente na direção de qualquer metal próximo.

Armaduras protegem normalmente contra um eletrolaser, a menos que sejam feitas de metal. Armaduras metálicas conduzem a carga elétrica. Na verdade, também podem *atrair* a carga elétrica — o atirador recebe um bônus de +2 no teste da perícia se o alvo usa uma armadura pesada de metal. Isso também vale para metalianos e muitos robôs traktorianos.

A arma tem dois ajustes: atordoar e matar. “Atordoar” dispara uma carga de baixa potência; jogue o dano normalmente, mas em vez de receber esse dano a vítima deve fazer um teste de HT menos metade do dano que ultrapassou sua RD (arredonde para *cima*). Falha indica que o alvo foi atordoado, ficando inconsciente ou incapacitado durante 20-HT minutos. Após esse período a vítima ainda não está totalmente recuperada, sofrendo redutor de -2 em DX pelos próximos 20-HT minutos.

Ajustada em “matar” a arma causa dano normal. Se qualquer dano penetrar a RD do alvo, este deve fazer um teste de HT menos metade do dano. Uma falha significa que o coração da vítima *parou*, e ela morrerá em HT/3 minutos (arredondado para baixo) se não receber primeiros socorros (Primeiros Socorros/NT-4). Corações elétricos ou artificiais sofrem os mesmos efeitos.

Neste cenário, eletrolasers existem em versão pistola (dano de 2d+1) e rifle (3d+1).

Lança-Chamas (NT9+)

Os lança-chamas de NT9 disparam descargas de plasma de hidrogênio. São armas brutais e impiedosas; um lança-chamas dispara apenas uma vez por turno, mas a descarga dura um segundo inteiro. Os dados rolados para o dano devem ser divididos entre os alvos. Todos os alvos devem estar no mesmo arco de fogo, como descrito para armas de área (MB, pág. 121). Se o alvo estiver mais de 1 hexe afastado, 1d de dano é perdido para cada hexe extra. O alcance reduzido dos lança-chamas são sua maior fraqueza, mas isso pode ser uma vantagem positiva nos ambientes confinados de uma nave; disparos curtos têm menor chance de danificar componentes vitais.

Lança-chamas de plasma existem em versão pistola (dano de 10d), rifle (8dx2) e rifle com tripé (3dx10). A versão tripé exige testes da perícia Artilharia (Lança-Chamas), e pode ser usada sem o tripé por personagens com ST 20 ou mais.

Sônicas (NT9+)

Armas sônicas produzem som capaz de causar dano ou outros efeitos. São inúteis no vácuo, já que o som necessita de ar ou outro meio material para se propagar. Não têm recuo, e são usadas com a perícia Armas de Feixe (Sônicas). Dividem-se em ressonadores e atordoadores. Ambos são melhor descritos em ***GURPS Viagem Espacial*** e ***Ultratech***.

Ressonadores (também conhecidos como “gritadores”) disparam som concentrado, um guincho de alta-frequência literalmente capaz de arrancar a carne dos ossos; se o dano da arma ultrapassa o dobro dos pontos de vida de um membro, ele é amputado. Qualquer disparo contra a cabeça exige da vítima sucesso em um teste de HT, ou os tímpanos são arrebentados. Capacetes protegem contra esse efeito, mas se o dano do ressonador ultrapassar a RD do capacete, a

vítima estará vulnerável. Ressonadores existem em versão rifle (dano de 6dx2). Reflec é inútil contra eles.

Atordoadores são armas sônicas que não causam dano — apenas atacam o sistema nervoso do alvo. A vítima deve fazer um teste de HT; falha indica que o alvo foi atordoado, ficando inconsciente ou incapacitado durante 20-HT minutos. Atordoadores existem em versão pistola (exige do alvo um teste de HT-3) e rifle (HT-6).

Os metalianos estão descobrindo o valor das armas sônicas contra terrestres e traktorianos, em campos de batalha onde exista atmosfera. Eles próprios são imunes à maioria de seus efeitos: ressonadores causam dano normal, mas não podem deixá-los surdos; e atordoadores são inúteis contra eles.

Explosivas (Blasters) (NT9+)

Este tipo de arma, originalmente descrita como "blaster" em ***GURPS Space***, recebeu na versão traduzida ***GURPS Viagem Espacial*** o nome de "iônica". Neste cenário, contudo, blasters e iônicos são armas totalmente diferentes.

Blasters disparam cargas de partículas energeticamente carregadas, transportadas através de um laser de baixa potência. Essas partículas causam dano por perfuração e provocam um efeito de explosão quando atingem o alvo. Elas são as "armas de raios padrão" vistas na maioria em filmes como *Star Wars*.

Explosivas são usadas com a perícia Armas de Feixe (Explosivas). Têm curto alcance e produzem recuo, de modo que não podem disparar sucessivamente sem penalidade, como lasers. Mesmo assim estão se tornando mais utilizadas por terrestres e traktorianos, levando em conta a inutilidade do laser contra metalianos. Causam dano bem maior que os lasers, além disso.

Armas explosivas existem em versão pistola (dano de 6d), pistola pesada (9d), rifle (12d) e rifle pesado (6dx3).

Eletroperturbadores (NT 9+, Terra e Traktor)

A declaração pegou Kursor de surpresa, tanto que Williams teve tempo de sacar do bolso uma pequenina e estranha pistola. Seus reflexos o fizeram saltar na direção do terrano com a espada em punho — mas a lâmina errou o alvo por quase um metro. Kursor caiu ao seu lado, com o estrondo de um piano se espatifando.

O primeiro e mais fulminante sintoma foi a tontura, que fez Kursor errar o golpe e tombar no chão. Chegou a tentar se erguer, mas os músculos não respondiam. Estremecia como um brinquedo defeituoso, frenético, engalfinhado em luta com um inimigo invisível. O concreto sob seu corpo estava reduzido a pedrinhas quando aquietou. Agora estava deitado de costas, olhando para o alto, incapaz de se mover.

Mas podia ver e ouvir.

— Isto é uma pistola eletroperturbadora — dizia Williams, andando em círculos à volta de Kursor e exibindo a arma. — Suas ondas perturbam a circulação da corrente em qualquer sistema elétrico, e isso inclui você.

Armas com fibras supercondutoras desenhadas para interferir no sistema nervoso metaliano, os eletroperturbadores exercem sobre eles o efeito de uma arma sônica atordoadora. Qualquer metaliano vítima de um disparo eletroperturbador deve ter sucesso em um teste de HT, ou ficará paralisado durante 20-HT minutos. Um metaliano paralisado desta forma permanece acordado e consciente, mas incapaz de se mover.

A arma deve ser disparada com a perícia Armas de Feixe (Elétricas). Existe em versão pistola (a vítima deve testar HT-2) e rifle (HT-6). Funciona normalmente no vácuo. Um disparo de eletroperturbador também irá prejudicar o funcionamento de aparelhos eletrônicos em geral, através de oscilação da voltagem; máquinas pesadas como veículos e armas não serão afetadas, mas computadores e outros aparelhos delicados terão seu desempenho comprometido.

Fuzil Iônico (NT 9+, Terra e Traktor)

Íons são átomos com falta ou excesso de carga elétrica que, quando projetados em um feixe, constituem uma arma mortal. A Iniciativa de Defesa Estratégia — projeto mais conhecido pelo público como Guerra nas Estrelas — previa o uso de feixes iônicos como armas anti-satélite, as Asat, para anular os satélites inimigos.

A arma deve ser disparada com a perícia Armas de Feixe (Elétricas). Fuzis iônicos são armas próprias para danificar sistemas eletrônicos. Isso certamente inclui metalianos e traktorianos, sendo esta arma fortemente recomendada para quem pretende combatê-los: o dano do fuzil iônico (4d+4) ignora qualquer DP ou RD de armaduras metálicas. Esta arma não existe em versão pistola.

Espada de Força (NT 11+, Traktor)

Poucas coisas seriam capazes de ferir Kursor, mas havia limites para sua invencibilidade. Ele descobriu isso quando um implacável braço mecânico envolveu sua cintura e começou a apertar, ameaçando partir a infra-estrutura de sua coluna. Não se rendeu. Contraiu os músculos das costas e começou uma medida de forças. Estava para se livrar quando percebeu tardiamente que era apenas uma distração, pois o outro braço do paladino já desferia um golpe com a espada de força.

Kursor posicionou sua própria lâmina para aparar o ataque. Por mais poderosa que fosse, a arma do paladino não seria capaz de danificar a Espada da Galáxia. O plano funcionou, mas apenas em parte: as lâminas de força aniquiladora e de aço nuclear atravessaram-se ao se cruzar, sem causar qualquer efeito uma à outra.

O golpe de Gládio atingiu o local visado. A carne no ombro esquerdo de Kursor foi reduzida a cinzas, expondo o osso branco de alumínio e titânio.

Embora a espada de força seja originalmente de NT 11, os traktorianos conseguiram um feito notável no desenvolvimento desta arma em particular — sendo uma das peças mais avançadas de seu mundo. Um PC traktoriano deve pagar 10 pontos de Antecedente Incomum para ter uma espada de força.

Qualquer arma ou escudo usado para aparar ou bloquear uma espada de força é destruído, exceto em caso de sucesso crítico ou itens especiais (um escudo de força, uma Espada da Galáxia, outra espada de força...). Ela é descrita com mais detalhes em ***GURPS Viagem Espacial*** e ***Ultratech***.

A Espada da Galáxia

"A Sagrada Mãe Galáxia presenteou-nos com um lindo mundo, com céus coloridos e musicais, onde podemos viver em paz e segurança. Mas, cedo ou tarde, um filho deve abandonar a proteção do ninho materno e cumprir seu papel no Universo. Você, um corajoso explorador espacial, é um dos primeiros a mergulhar no seio da Sagrada Mãe. Você irá enfrentar seus rigores, desafiar seus irmãos, e retornar trazendo para seu povo sua divina dádiva celeste.

"Eu lhe entrego o instrumento de sua missão, um presente enviado pelo próprio coração de nosso lar. Eu lhe entrego a Espada da Galáxia."

— Cerimônia de Despedida,
o momento da entrega da Espada
da Galáxia pela Imperatriz.

Tida como a arma mais preciosa e sagrada para os metalianos, a Espada da Galáxia tem enorme valor sentimental; é um presente forjado pela própria Imperatriz, e entregue por suas mãos — para metalianos, motivo mais que suficiente para elevar o valor da peça a níveis divinos. Como se isso não bastasse, a Espada é também inigualável em combate: combinada com a imensa força natural metaliana,

constitui uma arma das mais poderosas — capaz de danificar até mesmo naves estelares.

A maneira como o aço nuclear é forjado em forma de lâmina é desconhecida. Teoricamente, nenhuma tecnologia conhecida seria capaz disso. Terrestres e traktorianos suspeitam do uso de antimatéria para desintegrar aos poucos os átomos de hidrogênio, mas o verdadeiro método empregado permanece um mistério. A Imperatriz simplesmente recebe um pedaço de minério, leva-o para sua caverna e retorna em poucos dias, trazendo consigo a lâmina mais reluzente e destruidora que esta galáxia jamais conheceu.

O cabo é fabricado com tecnologia convencional: uma peça de aço-boro, colorida de vermelho vivo, esculpida na forma do inseto que representa o ancestral da espécie metaliana. Utiliza dois circuitos de transição — um que serve de “bainha”, levando a lâmina e deixando o cabo; e outro que afeta a espada toda.

A Espada da Galáxia é do tipo montante, mas muito mais afiada. Na verdade, é o objeto material MAIS afiado que existe; o fio da lâmina tem a espessura de um átomo de hidrogênio, o menor de todos os átomos. Seu dano é de Bal+2d ou GDP+2d, e apenas *um centésimo* da RD de armaduras é válido contra seu ataque.

A tremenda densidade da lâmina torna-a muito pesada, bem mais do que se fosse feita de chumbo. Com a lâmina exposta, a Espada pesa quase 50 quilos; apenas um personagem com ST mínima 40 poderia manusear uma delas normalmente. Uma Espada pode ser equipada com um sistema de contragravidade para reduzir seu peso e permitir o manuseio como um montante normal, mas isso vai exigir NT 11 e tecnologia metaliana.

Sendo a Espada da Galáxia um presente forjado pela própria Imperatriz, e entregue por suas próprias mãos, a peça terá forte influência sobre a força de vontade do metaliano que a possuir. Enquanto tiver consigo o objeto ele SEMPRE terá sucesso em Testes de Vontade e Verificações de Pânico, exceto em caso de falha crítica.

A Espada não pode ser afetada por nenhum tipo de poder sobrenatural, seja mágico ou psíquico. Muitos metalianos acreditam que ela é capaz de ferir até mesmo criaturas energéticas, mágicas e espirituais, mas até agora ainda não surgiu nenhuma chance de testar a veracidade dessa lenda.

Devido ao extremo valor e raridade deste artefato, possuir uma Espada da Galáxia é um Antecedente Incomum de 50 pontos para metalianos; para terrestres e traktorianos, o custo seria de 80 pontos ou mais.

Aço Nuclear

O aço nuclear não tem nenhuma relação com o aço comum, a liga de ferro e carbono que usamos na Terra. Na verdade ele é feito de hidrogênio, o elemento mais leve e abundante do universo.

Um átomo de hidrogênio é formado por um próton, que constitui seu núcleo; e um elétron, que circula à sua volta. Quando o hidrogênio é submetido a pressões intensas, dois átomos de hidrogênio fundem seus núcleos em um só — a chamada fusão nuclear, que libera imensas quantidades de energia. Essa energia é responsável pela luz e calor que emanam das estrelas.

Se a pressão não é suficiente para fundir os átomos, contudo, o hidrogênio fica apenas comprimido em estado metálico. Isso só acontece no núcleo de planetas massivos como Júpiter, Saturno e Metalian. Nessas condições o hidrogênio torna-se tremendamente denso, quase indestrutível — a mais resistente substância conhecida.

Há apenas duas maneiras conhecidas de danificar o aço nuclear: através de desintegração atômica (uma tecnologia muito além da ciência de qualquer civilização conhecida na galáxia) ou por reação matéria/antimatéria: embora a força da explosão em si não seja suficiente para quebrar o metal, seus átomos podem ser destruídos aos poucos pelo contato com a antimatéria.

O aço nuclear não pode ser fabricado em laboratório. Também não é possível buscá-lo onde ele se forma, no núcleo de planetas massivos, uma vez que nenhuma nave ou dispositivo pode resistir ao calor e pressão nesses lugares. O único mundo onde ele pode ser obtido é Metalian, onde ocasionais erupções vulcânicas expelem fragmentos de minério de hidrogênio para a superfície. Esses fragmentos são raríssimos: todo o aço nuclear já encontrado em Metalian não seria o bastante para revestir uma única nave, ou mesmo encher um vagão de trem. Essa é uma das razões do imenso valor de uma Espada da Galáxia, ou outra arma feita do mesmo material.

Trajes e Armaduras

Reflec (NT8+, Terra e Traktor)

Na Terra, o uso do Reflec tornou-se muito popular. Calças, jaquetas, capas e vestidos de Reflec são o último grito da moda — especialmente à noite, quando as luzes urbanas criam efeitos multicoloridos à volta de quem veste o tecido. Peças em Reflec custam $150 em média, mas podem atingir valores bem mais elevados dependendo da grife. Não existem na Terra leis proibindo o uso de Reflec, pois as forças policiais ainda usam armas de fogo convencionais.

Em Traktor, onde a moda também impera, muitos robôs apreciam revestir suas armaduras com Reflec.

Traje Isolante (NT 8+, Terra e Metalian)

Feito de tecido transparente especial, similar ao plástico, este traje é usado por metalianos como proteção em ambientes hostis — especialmente lugares onde exista água ou oxigênio em altas concentrações. O corpo é envolto pelo traje, enquanto a cabeça é protegida por um capacete de peças transparentes.

O traje é muito frágil. Possui apenas RD 1, e rompe-se se receber qualquer dano que ultrapasse essa marca. A partir

de NT 11, contudo, o traje pode ser auto-reparável — sendo capaz de tolerar até 70 pontos de dano antes de rasgar. Essa propriedade do traje também protege o usuário contra certos tipos de dano não-cinético, como fogo, ácido...

O uso da disciplina Controle de Refração Cutânea fica comprometido se o usuário veste um traje destes: mesmo que ele consiga tornar-se invisível, o bônus em seus testes de Furtividade será de apenas +2, em vez de +9.

Na Terra, uma versão deste traje pode ser facilmente encontrada no comércio a $150. É utilizada por praticantes de esportes de inverno, porque conserva o calor do corpo sem bloquear o sol — funcionando como uma espécie de estufa em miniatura. A roupa garante excelente proteção contra o frio, concedendo bônus de +10 em todos os testes de HT para resistir ao congelamento (MB, pág. 130). Esquiadores usando roupa de banho sob trajes de plástico transparente são comuns nas estações de esqui do século XXI.

Armadura da Guarda Imperial (NT10+, Metalian)

Esta couraça de desenho exótico lembra uma armadura medieval terrestre, com uma única diferença: é transparente como vidro. Seu aço é submetido à impregnação fotônica, processo que permite a passagem de ondas luminosas através de alguns materiais. A transparência é necessária para evitar que o usuário sufoque por ausência de luz.

A função desta armadura é basicamente cerimonial, mas ela acrescenta excelente proteção à resistência natural metaliana. Confeccionada com ligas especiais, concede DP 4 e RD 30. Com exceção do elmo, a Armadura da Guarda Imperial pode ser usada por terrestres — mas ela é tão pesada e desajeitada quanto qualquer couraça medieval. Evidente que, para a força dos metalianos, esse peso pouco significa.

Armadura dos Exploradores (NT 11+, Metalian)

O modelo de sua armadura dos exploradores era pouco comum. O braço da espada estava nu, e o outro exageradamente revestido de placas, inclusive no ombro. As peças das pernas deixavam os joelhos descobertos. Todo explorador espacial pode decidir o tipo de armadura que vai trajar, mas a maioria segue o design pioneiro usado por Kursor.

A armadura dos exploradores não é projetada para combate. Seu uso é puramente estético, uma tentativa de tornar mais majestosa e imponente a aparência do usuário. Como o ofício dos exploradores espaciais inclui contatos com outros povos, a armadura dos exploradores não passa de um "traje de gala" para metalianos.

A armadura ostenta cores vivas, quase sempre o vermelho. Concede DP 3 e RD 20 nas áreas protegidas, mas suas peças cobrem muito pouco do corpo, para não interferir com a absorção de luz pela pele: o modelo mais comum reveste apenas os antebraços e a parte inferior das pernas. Cada peça inclui circuitos de transição, que podem enviar a armadura para o hiperespaço quando o usuário deseja livrar-se dela.

Couro Metaliano (NT8+, Metalian)

A pele de metalianos tem sido usada para revestir trajes protetores terrestres, ou armaduras traktorianas. Ela não concede nenhuma DP ou RD adicionais, pois a enorme resistência dos metalianos reside na dureza de seus tecidos, não em qualquer proteção externa. As propriedades refratárias da pele, contudo, fazem-na excelente para proteger contra laser e ataques luminosos — de forma mais eficiente que o tradicional Reflec.

Remover o couro de um cadáver metaliano e trabalhar com este material exige o uso da perícia Trabalhos em Couro-5 em NT9. Um traje ou armadura revestido de couro metaliano anula 75% de qualquer dano provocado por lasers (ou apenas 60% ao tratar-se de pele não-prateada). Possuir um objeto

revestido de pele metaliana é um Antecedente Incomum de 10 pontos. Por razões óbvias, a reação de um metaliano diante de qualquer pessoa usando o couro de sua gente sofre um redutor de -4.

Traje Dérmico (NT9+, Terra)

Versão mais avançada dos velhos trajes pressurizados usados pelos astronautas do século XX. O traje dérmico lembra mais uma roupa de mergulho, com um rígido colar para o encaixe do capacete. É leve, confortável e pode ser usado sob qualquer outra roupa, sendo obrigatório na maioria dos setores de uma nave estelar.

Um traje dérmico traz no cinto um sistema de suporte de vida com carga para 24 horas e um pequeno tanque com dez minutos de oxigênio, para emergências (tanques maiores, com capacidade para 24 horas, podem ser ajustados às costas do traje). Para selar o traje, o usuário apenas encaixa as luvas e o capacete — este é feito de plástico transparente maleável, podendo ser dobrado e guardado no cinto, com as luvas. Capacetes normais, equipados com luzes e comunicadores, também podem ser usados com este traje.

A.C.P. - Armadura de Combate Propelida (NT10+, Terra)

Esta poderosa armadura de combate representa o avanço máximo da Terra em tecnologia militar. Sendo um nível acima de NT9, o normalmente permitido para PCs terrestres, um personagem só poderá possuir uma se pagar 10 pontos adicionais de Antecedente Incomum.

Esta é uma armadura padrão usada por guardas e soldados em instalações e naves que lidam com aliens, como o NORAD. É confeccionada em microfibras de titânio-manganês, fornecendo DP 5 e RD 80 sobre o torso, RD 70 sobre a cabeça e membros, e RD 60 nas mãos e visor facial. Como acontece com exoesqueletos, o usuário sofre redutor de -1 em todos os testes baseados em DX. É movimentada por servomotores que ampliam a ST do usuário para 20. O

capacete é equipado com filtros contra gases e comunicador de curto alcance. A armadura pode ser despolarizada e dobrada como uma roupa comum, podendo assim ser guardada em uma mala grande.

Traje Cibernético (NT 11+, origem desconhecida)

A origem deste artefato é um mistério. Apenas metalianos têm tecnologia para construí-lo — mas o traje não é desenhado para seu corpo, sendo utilizável apenas por terrestres. Alguns destes trajes foram encontrados em outros planetas, em meio a ruínas de estruturas estranhas e destroços de naves desconhecidas. Supõe-se que sejam obra de uma civilização muito avançada, há muito desaparecida. Os poucos existentes na Terra estão sendo intensamente estudados, mas alguns encontram-se em uso no front. Para possuir um destes, um PC deve pagar 30 pontos de Antecedente Incomum.

O Traje Cibernético é descrito em detalhes em ***GURPS Viagem Espacial***.

Traje de Contragravidade (NT 12+, Metalian)

Embora seja de fabricação metaliana, este traje é destinado a terrestres. Um terrestre dentro de um destes pode suportar atrações gravitacionais até três vezes maiores que o normal (3 Gs), movendo-se normalmente, sem qualquer redutor de DX. O traje também é protegido contra vácuo e radiação, além de absorver luz solar e reciclar ar e água.

Trajes de contragravidade são peças raras. Sua confecção só é possível com a Enzima-G, extraída dos imensos gafanhotos-desafiadores, criaturas existentes apenas em Metalian. Os poucos terrestres que vivem em Metalian com autorização do Império, sejam simpatizantes ou prisioneiros, precisam usar um destes sempre que deixam áreas de gravidade controlada; sem essa proteção, a gravidade de Metalian — duas vezes e meia maior que a da Terra — mataria um terrestre em instantes.

Para um PC terrestre em NT 9, possuir um traje de contragravidade é um Antecedente Incomum de 40 pontos. Um PC que tenha o Império Metaliano como Patrono (veja os personagens Alexandre e Stefanie) pagará apenas 10 pontos.

Escudo de Força (NT11+, Metalian e Traktor)

Os traktorianos conseguiram desenvolver este aparelho, ainda que esteja acima de seu próprio NT: um personagem traktoriano deve pagar 10 pontos de Antecedente Incomum para ter um escudo de força.

Medicina

Embora alguns grupos terrestres tenham acesso a NT 9, quase não existe na Terra qualquer medicina acima de NT 8. O súbito avanço tecnológico da Terra se deveu à análise de peças obtidas na guerra, mas essas peças eram sempre veículos, armas e ferramentas; a medicina alienígena nada tinha a oferecer, porque metalianos e traktorianos têm fisiologia muito diferente da nossa.

De modo geral, a Terra dispõe da mesma tecnologia médica disponível em ***GURPS Cyberpunk***. Temos bioescultura, curativos de plastipele e clonagem. A única exceção são as próteses biônicas, muitas dotadas de melhorias possíveis apenas em NT 9.

Traktorianos não possuem “ciência médica” como conhecemos. Seus corpos são, em termos de regras, sempre tratados como partes biônicas. Embora sejam capazes de se curar, danos muito graves precisam ser “consertados”. Já os metalianos, por serem incapazes de se curar naturalmente, desenvolveram uma avançada tecnologia médica — que, infelizmente, é inútil para terrestres.

Curativo de Pele Artificial (NT8+, Terra e Metalian)

Slanet moveu um pouco a cabeça, só o bastante para olhar para os próprios ombros. Tinha uma vaga lembrança de

terem sido horrivelmente queimados — mas o que via era sua pele jovem e saudável de sempre. A dor parecia ter ficado esquecida em algum lugar por baixo dela.

Também conhecido como plastipele, este curativo plástico, antisséptico e adesivo, é usado para cobrir ferimentos e manter a carne firme no lugar da pele normal. O curativo assume a cor da pele do paciente, de modo que apenas um exame cuidadoso pode acusar a diferença. Quando a pele natural já curou-se o bastante, o curativo descasca e cai. Também pode ser usado para cobrir tatuagens, cicatrizes e marcas, ou para disfarces. Mais detalhes em ***GURPS Viagem Espacial*** e ***Ultratech***.

A versão metaliana destes curativos não pode mudar de cor. Também não serve para curar pele oxidada — o curativo irá oxidar igualmente. Contudo, a pele artificial metaliana tem alguma invulnerabilidade a laser, e outros povos sabem se aproveitar disso quando colocam as mãos nesse material (veja Couro Metaliano): são necessários pelo vinte curativos para revestir uma roupa ou armadura de tamanho terrestre, e três ou quatro vezes mais para um robô traktoriano.

Clonagem (NT8+)

Ao contrário do que previa a ficção científica, não é possível criar novas pessoas a partir de clones. Memória e personalidades não são “copiadas” juntamente com o clone, de modo que no final teremos apenas uma criatura de cérebro vazio. Um clone em estágio embrionário, contudo, pode crescer e ser educado para tornar-se um indivíduo como outro qualquer. Alguns Patronos da Terra utilizam apenas clones em suas fileiras.

Metalianos utilizam clonagem (sim, pois eles têm células e um código genético gravado nelas) apenas para transplantes, sendo rigorosamente proibidas quaisquer outras aplicações. Traktorianos reproduzem-se clonando novos cérebros para habitar novos corpos mecânicos; esses cérebros, como já foi

dito, irão resultar sempre em indivíduos com personalidades próprias — e não cópias fiéis do cérebro anterior.

Partes clonadas podem ser usadas para produzir membros extras; uma prótese pode ser implantada fora do lugar e produzir esse efeito, sem risco de rejeição.

Transplante Cerebral (NT9+)

A última palavra em transplante é colocar um cérebro e medula espinhal antigos em um novo corpo — seja um clone, seja o corpo de outra pessoa.

As três raças podem realizar transplantes cerebrais. Cérebros terrestres e traktorianos podem trocar de corpos livremente entre si, pois ambos são alimentados com o mesmo tipo de nutriente — sangue contendo oxigênio e açúcares. Um cérebro terrestre pode ser transplantado para um corpo traktoriano, e vice-versa. A troca ainda não é possível com cérebros ou corpos metalianos, mas você nunca irá convencer um traktoriano disso...

Cópia Cerebral (NT?)

Copiar a informação contida no cérebro de uma pessoa não é possível neste cenário. Apesar das intensas pesquisas neste campo por parte das três raças, o funcionamento do cérebro ainda não foi completamente desvendado. Com o passar do tempo foram descobertas novas funções mentais das quais nem se fazia idéia, e muitas áreas do cérebro aparentemente imprestáveis revelaram ser de vital importância.

Portanto, o sonho de transferir mentes humanas para outros corpos ou armazená-las em computadores continua sendo apenas um sonho. Pelo menos até agora, trocas de corpos só são possíveis através de transplantes cerebrais.

Nanometal

O projeto nanometal devia originalmente produzir nano-robôs, máquinas microscópicas capazes de viajar na corrente sangüínea humana.

No sangue, o nanometal combate vírus e bactérias como fazem os anticorpos, repara células e tecidos danificados, e neutraliza toxinas — inclusive aquelas que provocam o envelhecimento. Uma pequena injeção basta, pois os robôs podem se reproduzir a partir de sais minerais encontrados no sangue; o personagem nunca ficará doente e nem será afetado por venenos. Seu tempo de vida será muito longo (só vai falhar em jogadas de envelhecimento com um resultado de 17 ou 18).

Devido a um erro de cálculo, contudo, o nanometal fugiu ao controle. Reproduzindo-se em excesso, ele reveste a pele e se acumula nas extremidades (mãos e pés), substituindo parte dos tecidos pelo nanometal. Essas regiões se tornam feitas de algo parecido com "metal líquido": o portador pode moldar suas mãos e pés à vontade.

O nanometal só deve ser injetado em alguém sua forma pura — ou seja, produzido em laboratório. Uma vez alojados no corpo, os nano-robôs identificam o código genético de seu hospedeiro e rejeitam qualquer coisa que não se pareça com ele. Se o nanometal já em uso for removido e injetado em alguém que não tenha essa "assinatura genética", vai destruir todos os tecidos como se fosse um câncer — causando 1 ponto de dano por minuto, até que não reste mais nada do infeliz.

Ser portador do nanometal é uma vantagem de 35 pontos, disponível apenas para terrestres. Além do custo com Patrono ou Antecedente Incomum (nanometal exige NT 9), o personagem compra as vantagens Imunidade (10 pontos), Imunidade a Veneno (15 pontos), Longevidade (5 pontos) e Recuperação Alígera (5 pontos). O personagem também pode, opcionalmente, comprar as seguintes vantagens sem pagar mais nada por Antecedente Incomum:

Força Multiplicada (50 pontos/nível): Cada nível desta vantagem multiplica a Força do portador. Nível 1 duplica a ST; Nível 2 triplica, e assim por diante.

Ao contrário da Força Multiplicada de outras vantagens deste livro, esta AFETA Fadiga, saltos e perícias baseadas em ST. Por isso seu custo é maior que o normal (50 pontos, em vez de 30).

Armamento (60 pontos): Embora não possa moldar o corpo todo, o personagem pode transformar suas mãos e pés em armas ou ferramentas de vários tipos — facas, espadas, machados, martelos, garras, etc. O dano depende da ST do personagem e da arma (dano máximo: Bal+2/GDP+2).

Não é possível criar máquinas complexas, que tenham rodas, engrenagens ou peças soltas (não se pode transformar o braço em metralhadora ou serra elétrica, por exemplo).

Esta vantagem não precisa ter sempre fins ofensivos: um personagem poderia moldar o dedo na forma de uma chave para abrir uma porta, ou criar digitais falsas para disfarçar sua identidade. Copiar ou modelar peças muito complicadas pode exigir um teste da perícia Escultura.

Recuperação Física (10/25/50 pontos): Os nano-robôs "consertam" o corpo do portador muito mais rápido: ele recupera 1 ponto de vida a cada 12 horas (10 pontos), a cada hora (25 pontos) ou a cada minuto (50 pontos). Esta vantagem substitui Recuperação Alígera.

Regeneração (40 pontos): O portador pode regenerar braços, pernas e outras partes perdidas (cerca de 2d+2 meses para os piores casos).

Pele Refletora (4 pontos/nível): O portador pode criar sobre a pele uma fina camada refletora de luz, igual à vantagem para metalianos.

Asas (30 pontos): O portador pode formar asas metálicas e voar com uma velocidade igual ao dobro de seu Deslocamento (você também pode comprar Vôo, como a vantagem para traktorianos). Para decolar ele precisa de um espaço livre igual ao dobro de sua altura.

Elasticidade (30 pontos/nível): O portador pode esticar braços e pernas (mas não o próprio corpo), com a velocidade

de seu Deslocamento. Cada nível desta vantagem dobra o alcance normal dos braços e pernas.

Armadura (variável): O nanometal pode criar uma sólida armadura no corpo do portador. A resistência da armadura depende do gasto em pontos: 25 pontos/nível para Defesa Passiva (até um máximo de DP 6) e 3 pontos/nível para Resistência a Dano.

Transparência

Após a descoberta e análise de metalianos que podiam ficar invisíveis, a ciência terrestre aprendeu a reproduzir essa habilidade em pessoas da Terra. O processo exige NT 9 e envolve impregnar a pele com uma camada de polímeros metálicos capazes de dobrar a luz, resultando em transparência. Por alguma razão, o processo não funciona com objetos inanimados ou partes biônicas — a menos que estas estejam revestidas com pele natural.

Como ocorre com os metalianos, a invisibilidade é parcial; uma imagem trêmula aparece no ar. O personagem recebe um bônus de +9 em todos os testes de Furtividade. A transparência jamais pode ser “desligada”, e o personagem será visto normalmente apenas com o uso de roupas, luvas, óculos escuros, bandagens, máscara de esquiador e outros “acessórios de homem invisível”.

Transparência é uma vantagem de 30 pontos. É quase idêntica à Invisibilidade (***GURPS Supers***, pág. 44), exceto pelo fato de que não abrange o infravermelho: o personagem pode ser localizado por detecção de calor e também por radar, sonar e demais métodos.

Meio-Metaliano

A partir de NT 9 é possível alterar geneticamente um terrestre para que apresente algumas características metalianas.

Esse tipo de fusão parecia impossível a princípio, de tão imensas as diferenças entre os tecidos biometálico e o nosso.

O processo envolve a análise do código genético metaliano por supercomputadores, que sintetizam equivalentes químicos para alterar o genoma terrestre de forma adequada.

A chamada “metalização” é arriscada, porque sobrecarrega o organismo com metais tóxicos. O candidato deve ter sucesso em um teste de HT, ou sofre saturnismo (envenenamento agudo por chumbo e seus compostos) e morre.

Os sobreviventes recebem grande força e resistência, dependendo de quanto tenham sido expostos ao processo. A metalização pode ser comprada em níveis (cada nível exige um teste de HT separado), até um máximo de Metalização x4. As vantagens recebidas em cada nível são:

Nível 1: Força Multiplicada x2; HT +2; RD 5; Densidade Ampliada (+50 quilos, RD +1 contra contusão). 70 pontos.

Nível 2: Força x3; HT +3; RD 10; Densidade Ampliada (+100 quilos, RD +2 contra contusão). 130 pontos.

Nível 3: Força x4; HT +4; RD 15; Densidade Ampliada (+150 quilos, RD +3 contra contusão). 195 pontos.

Nível 4: Força x5; HT +5; RD 20; Densidade Ampliada (+200 quilos, RD +4 contra contusão). 260 pontos.

Nível 5: Força x6; HT +6; RD 25; Densidade Ampliada (+250 quilos, RD +5 contra contusão). 330 pontos.

Em todos os casos, a Força Multiplicada não afeta Fadiga, saltos ou perícias baseadas em ST.

Um meio-metaliano consegue se fazer passar por uma pessoa normal sem problemas, exceto por alguns traços. Os olhos ganham cor metálica — vermelho-cádmio, amarelo-cádmio, amarelo-ouro, azul-cobalto, verde-cobre, cinza-aço, cinza-chumbo ou outras. Os cabelos caem ou ficam branco-prateados.

É comum que meio-metalianos apresentem apetite exagerado; eles podem comprar a desvantagem Gula (-5 pontos) sem que isso conte em seu limite máximo para desvantagens. O mesmo vale para as Peculiaridades cabelos prateados ou ausentes, e olhos de cor metálica.

Um metaliano legítimo dificilmente vai aceitar um meio-metaliano como seu semelhante. Alguns podem até mostrar ódio mortal por essas “aberrações”.

Vampirismo

Pouco antes da Guerra foi descoberta uma misteriosa doença de origem alienígena, uma variedade bizarra de câncer no sangue. Ficou conhecida como “câncer vampírico”, porque um terrestre contaminado por ela torna-se um vampiro... ou algo próximo disso.

Logo após o contágio, as células cancerosas espalham-se rapidamente pelo corpo. Os tecidos ficam rijos e frios, como carne morta. A pele empalidece e esfria. Os músculos estriados, responsáveis pelos movimentos voluntários ganham força e resistência; mas a musculatura lisa morre, encerrando as atividades dos sistemas circulatório, respiratório, digestivo e outros. Coração, pulmões e estômago não funcionam mais. Incapaz de conseguir sua energia de maneira normal, o organismo só pode continuar vivo com a ingestão de sangue fresco — rico em oxigênio e açúcares.

A vítima do câncer vampírico está em eterna degeneração. A carga energética do sangue termina muito rápido, precisando de renovação diária. O vampiro precisa ingerir pelo menos cinco litros de sangue por dia (a quantidade média encontrada em um corpo humano), ou começa a perder 1 ponto de vida por hora. Qualquer pessoa sugada por um vampiro perde 3 pontos de vida por litro de sangue sugado, e além disso deve fazer um teste de HT: em caso de falha crítica, vai contrair a moléstia. A vantagem Imunidade protege totalmente contra o câncer vampírico.

Os tecidos cancerosos do vampiro não envelhecem nunca. Ele pode viver para sempre se não ficar sem sangue, mas é vulnerável às mesmas armas que ferem pessoas normais. Vampiros nunca entram em choque, e não precisam fazer testes de HT quando ficam com menos de 0 pontos de vida. Também não precisam respirar, já que conseguem seu

oxigênio de outra maneira. A pele de um vampiro, desprovida de melanina, é tão sensível quanto a de um albino.

O Vampirismo é uma vantagem de 55 pontos que reúne as seguintes vantagens e desvantagens: ST +3 (30 pontos), DX +3 (30 pontos), HT +3 (30 pontos), Idade Imutável (15 pontos), Respiração Desnecessária (20 pontos), Dependência Diária: Sangue (-60 pontos) e Albinismo (-10 pontos).

Tanque de Polímeros (NT 8+, Metalian)

— É bom vê-lo de novo — disse Dryania, apenas. — Soube que foi tratado no Centro de Engenharia Médica da Cidade Imperial, e assistido pelo médico particular da Imperatriz em pessoa.

— Absolutamente humilhante — repudiou Kursor. — Nada mais constrangedor do que roubar tempo precioso de funcionários cuja função principal é a manutenção da saúde de nossa Imperatriz. Mas aquele ancião nada sensato insistiu que eu devia sarar naturalmente e prolongou minha vergonha, mantendo-me preso em um tanque de polímeros nestas últimas semanas. Eu me contentaria com uma rápida clonagem e transplante de órgãos.

Antes da invenção deste equipamento revolucionário, metalianos feridos eram obrigados a viver com suas chagas pelo resto da existência. Incapazes de curar-se naturalmente, hoje eles o fazem mergulhando seus pacientes em grandes tanques, contendo proteína metálica em suspensão: campos magnéticos gerados pelo equipamento do tanque combinam-se com as correntes elétricas do próprio corpo metaliano, agregando proteínas biometálicas e regenerando os tecidos lesados. Um indutor anestésico (veja adiante) embutido no tanque conserva o paciente inconsciente durante sua permanência ali.

Tanques de polímeros existem em dois tipos: o menor, usado a bordo de naves, ocupa um aposento inteiro e pode

comportar até dois pacientes. O paciente faz um teste de HT por dia; cada sucesso recupera 1 ponto de vida.

Tanques maiores existem apenas em Metalian, ocupando grandes centros de engenharia-médica. Cada um tem o tamanho de um pequeno prédio, e comporta dúzias de pacientes. O paciente faz um teste de HT por dia; cada sucesso recupera 2 pontos de vida.

Em ambos os casos, o acompanhamento de um engenheiro-médico reduz o tempo de cura. Em caso de sucesso no teste da perícia Medicina, o paciente recupera 1 ponto de vida extra — ou 2, em caso de acerto crítico. Uma falha crítica ao operar um tanque de polímeros não produz qualquer efeito maléfico.

Suporte de Vida (NT9+)

Este é o aparelho utilizado para manter vivo um cérebro sem corpo, abastecendo-o com os nutrientes e/ou energias de que necessita. É do tamanho de um tambor de óleo. Inclui sensores que simulam os sentidos da visão e audição, e alto-falantes para emitir voz (suportes de vida metalianos são adaptados para sua própria forma de comunicação). Não possui sistema de locomoção próprio, mas pode ser conectado a aparelhos, veículos ou computadores, tornando o usuário capaz de operá-los.

Indutor Anestésico (NT11+, Metalian)

— Posso perguntar como despertou com o indutor anestésico ainda em funcionamento? — Quis saber Hax, recolhendo a caixinha e examinando as correias partidas.

— Se eu não fosse capaz de coisas simples como essa — respondeu Kursor
—, não seria digno do comando da Frota Exploratória do Império Metaliano.

Este aparelho, do tamanho de um punho fechado, tem o aspecto de uma pequena caixa com correias. É usado por metalianos para reduzir a circulação elétrica no corpo, inibindo o metabolismo. Quando afivelado a um braço ou perna e acionado, “desliga” aquela parte do corpo e faz sumir qualquer dor; preso à cabeça, funciona como sedativo — podendo apenas relaxar o paciente ou adormecê-lo profundamente, dependendo da regulagem. Um metaliano pode resistir aos efeitos do indutor se tiver sucesso em um Teste de Vontade, com redutor de -4.

O indutor anestésico também pode ser utilizado para desativar qualquer aparelho eletrônico ao qual esteja conectado — exceto grandes máquinas, como veículos e naves. Ele é inútil em terrestres, mas funciona com traktorianos.

Leito de Contragravidade (NT11+, Metalian)

— Onde... estou?

— Em Predakonn, Kursor — respondeu ela, falando com alguém que estava a quase dez quilômetros dali, sem ao menos levantar a voz. — Você tem fraturas múltiplas na caixa torácica. Um movimento errado pode matá-lo. Não se mexa.

— Não tenho muita escolha, já que colocou-me flutuando em uma cama de contragravidade e não tenho nada onde me segurar ou apoiar.

Dividida entre teclar botões e ouvir seu paciente, Dryania sorriu. Sentiu-se orgulhosa ao saber que teve sucesso onde tantos falharam: impedir Kursor de colocar o dever acima da própria saúde.

Este leito hospitalar especial conserva o paciente flutuando a um metro do chão, sob gravidade zero, em posição vertical ou horizontal, à escolha do médico. É utilizado para acomodar pacientes com ferimentos muito graves, ou para imobilizar pacientes relutantes: uma vez que esteja na cama, não importa o quanto se debata, o paciente não tem como sair.

Nem mesmo a imensa força dos metalianos pode ajudá-los nisso, pois sem apoio ela nada vale. Apenas com um sucesso crítico em um teste de Gravidade Zero alguém poderia escapar do leito. Quando conseguem colocar as mãos nestas peças, terrestres as utilizam para aprisionar metalianos.

Painéis Solares

Às suas costas resplandecia o sol daquele mundo, uma lindíssima estrela amarela. A jovem se permitiu um longo suspiro de prazer ao sentir nos quadris o calor estelar. Queria banhar as costas também, mas estavam cobertas por um par de painéis solares implantados em suas omoplatas — uma exigência médica para compensar a insuficiência de coleta de luz em sua pele, caso quisesse mesmo seguir aquela profissão. Sem problemas: apenas a um desejo seu, as placas prateadas abriram-se para os lados e deixaram as costas nuas. Podiam agora ser facilmente confundidas com asas de inseto, e davam a Slanet uma aparência de fada.

Estes implantes biônicos são usados por metalianos de pele não-prateada que trabalham em ambientes pouco iluminados, no espaço ou qualquer lugar distante de Metalian.

Os implantes compensam a deficiência da pele ao absorver luz. Têm o formato de pequenas lâminas ramificadas, como asas de inseto; podem ser abertas, fechadas ou mudar seu ângulo para maior eficácia. Algumas são equipadas com circuitos de transição para não interferir com a invisibilidade do usuário.

Em termos de jogo, possuir estes implantes não traz nenhuma vantagem ou desvantagem especial. Por sua aparência alada, às vezes o personagem pode melhorar seu teste de reação — talvez sendo confundido com uma fada ou anjo —, dependendo da decisão do Mestre. Exceto pode este detalhe, painéis solares são considerados apenas uma peculiaridade.

Biônicos

Todos os biônicos de NT8 descritos em ***GURPS Cyberpunk, Viagem Espacial*** e ***Ultratech*** são acessíveis para terrestres comuns sem Patronos ou Antecedentes Incomuns. Nenhum destes biônicos pode ser instalado em traktorianos.

Metalianos podem ser equipados com ouvidos biônicos, mas para isso devem recomprar a desvantagem racial Surdez. Além disso, para eles, será um Antecedente Incomum de 10 pontos.

Montagem de Arma (NT8+)

Um braço biônico ou natural pode incorporar uma arma de feixe. Dano, alcance e demais características conservam-se iguais às de uma versão rifle, fuzil ou pistola pesada da mesma arma (ou pistola simples, em uma mão biônica). Não é possível instalar carabinas, lança-chamas ou certos rifles de grande tamanho (como rifles pesados ou o laser "dinossauro"). A arma é ativada por impulsos nervosos e dispara através da palma ou nós dos dedos.

Uma arma também pode *substituir* um braço ou mão. Para isso basta adquirir a desvantagem Maneta (braço ou mão) e pagar os 5 pontos pela Montagem de Arma, que será tratada como um implante biônico qualquer. Uma arma que substitua um braço pode ser usada *apenas* para atirar; substituindo uma mão, pode ser usada também para golpear e aparar, mas não segurar.

Membros Extras (NT9+)

A partir de NT9, em vez de substituir membros naturais, biônicos podem ser implantados como membros *adicionais*. Um personagem poderia conservar seus dois braços naturais e acrescentar um terceiro braço biônico, ou incluir um terceiro olho biônico no meio da testa ou atrás da cabeça, entre outras combinações. Para mais detalhes veja ***GURPS Supers*** ou ***Fantasy Folk***, ou o personagem Caçador em Metalianos

Mãos, Braços e Pernas Metalianas (NT9+, Metalian)

Dryania arregalou os olhos verde-cobre e examinou o ombro de Daion.

— V-você... você colocou um braço biônico!

— Ficou uma beleza, heim? Não chega a ser mais forte que meu braço antigo, mas o bom doutor Jaiman incluiu um novo sistema ótico que...

Daion parou de falar quando viu que a xenobióloga recuava, horrorizada.

— Dryania? Qualé o galho?

— Daion, como você pôde? Como aceitou essa coisa horrível?

Daion torcia a cabeça para os lados como um cãozinho confuso, até descobrir a besteira que havia feito. Aplicou um tapa caprichado na testa.

— Ah, peguei! Agora me lembro. Um de seus bichinhos te estraçalhou o pulso, não é? Faz muito tempo, quando ainda não havia clonagem, e você teve que se contentar com uma mão biônica. Só conseguiu implantar uma mão natural anos mais tarde.

— Eu odiava aquela coisa — gemeu Dryania, afagando a mão.

— Bem, esta aqui também não é muito boa. Sinto fisgadas no ombro sempre que levanto mais de três toneladas.

Próteses biônicas foram usadas pelos metalianos no passado, antes do advento da clonagem como fonte de órgãos. Hoje é raro que escolham substituir partes naturais por biônicas. Mais comum é a instalação de membros extras.

Uma mão ou braço biônicos não recebem os benefícios da vantagem racial Força Metaliana — mas, por sua elevada tecnologia, são bem mais fortes que biônicos terrestres. Sua força básica será ST 50. Melhorias de ST e DX podem ser compradas de forma normal, como nas próteses terrestres.

Para um metaliano, uma mão biônica substituindo uma natural é uma desvantagem de -5 pontos; duas mãos, -25 pontos. Um braço biônico e sua respectiva mão são uma desvantagem de -35 pontos; um conjunto de dois braços, -75 pontos.

Uma perna biônica metaliana não concede qualquer bônus em Movimento ou nos danos, muito pelo contrário — sob seu enorme peso, e na intensa força gravitacional de Metalian, ela pode até quebrar; o metaliano terá a desvantagem Perna Mutilada (-15 pontos, Manual básico, pág. 29), tendo seu Deslocamento reduzido em 3 pontos e redutor de -3 em todos os testes que exijam andar ou correr. Metalianos jamais podem ter duas pernas biônicas.

Próteses metalianas são revestidas com pele artificial, e conservam certa invulnerabilidade a laser (veja Couro Metaliano, pág. XX). Reconstruções biônicas e corpos ciborgues completos são impossíveis para metalianos, pois eles possuem certos órgãos internos que não podem ser reproduzidos.

Por seu enorme peso e grande consumo de energia, próteses metalianas não podem ser instaladas em terrestres.

Biolaser (NT11+, Metalian)

Daion varreu as redondezas com as microondas irradiadas de suas antenas, até encontrar o que procurava: uma ave sem asas com três metros de altura a quatro quilômetros dali, bicando a resistente vegetação espinhosa. Ergueu o braço direito em sua direção.

A pele sintética explodiu em luz vermelha, expondo a infra-estrutura mecânica e o intrincado labirinto de fibras óticas em seu membro artificial. Uma esfera luminosa crepitou à volta da mão fechada por uma breve fração de segundo, antes de saltar em um raio que sumiu no horizonte — fulminando a enorme ave.

Um biolaser é, basicamente, um sistema de fibras óticas construído a partir de um polímero orgânico à base de silício — uma forma de vida artificial desenvolvida por engenharia genética. Suas ramificações microscópicas fazem com que a luz laser circule milhares de vezes dentro do sistema, amplificando muito sua potência: biolasers estão entre as mais poderosas armas de fogo metalianas.

Biolasers não existem na forma de armas avulsas, como pistolas ou rifles. Eles podem ser instalados apenas em partes biônicas — por alguma razão ainda desconhecida, a proximidade constante de um corpo vivo é fundamental para a sobrevivência e funcionamento do organismo. De fato, para metalianos, a presença de um biolaser pode ser a única vantagem de uma mão ou braço biônicos.

Biolasers podem ser instalados em olhos (dano de 3d), mãos (6dx2) e braços (10dx2).

Simbiontes

A guerreira Gwand pende do teto da cabana, em balanço suave, pendurada pelos pulsos. Ela não foi capturada, e nem é prisioneira. Pelo contrário, está em sua própria cabana — e foi amarrada ali por suas amigas da tribo de amazonas. Também não está sendo castigada por algum crime cometido: ela própria pediu para ser presa assim.

Às suas costas, no chão, repousa o valioso motivo de seu cativeiro. Um ovo. Maior que uma melancia, de casca brilhante e espinhosa. Ela encontrou-o na floresta no dia anterior, durante uma de suas caçadas — e soube estar diante de um tesouro raro. Recolheu o ovo e trouxe-o para a sacerdotisa da aldeia, que confirmou a preciosidade do achado: era um Ovo-de-Asas. Um ovo de Pterodraco.

A sacerdotisa explicou a Gwand como deveria proceder para comungar com o Ovo-de-Asas. Avisou-a sobre o perigo envolvido, sobre como poderia morrer se a comunhão não fosse bem sucedida. Gwand decidiu correr o risco. Por isso estava ali, amarrada, tentando acalmar o espírito, buscando um contato com a criatura que morava ali. Depois de horas

de tentativas, sentia as primeiras palavras do Pterodraco tocando sua mente:

— Estou vivo. Estou faminto. Preciso de comida.

— Serei sua comida — respondeu Gwand, com seus pensamentos.

— Você aceita ser devorada? Aceita ser minha morada, meu alimento, minha montaria, pelo resto de seus dias?

— Aceito.

— Você é forte o bastante para suportar?

— Sim. Sei que sou.

A estas palavras, a casca do Ovo-de-Asas explodiu. Manchas de líquido leitoso voaram pela cabana. Um grande invertebrado saltou do ovo, uma espécie de caranguejo sem patas, com casca rugosa e grandes olhos telescópicos. O vôo da criatura terminou nas costas nuas de Gwand, onde milhares de dentes minúsculos penetraram na pele macia, serpenteando em sua carne, ancorando-se em seus ossos. A dor era suficiente para matar um urso — mas Gwand nada sentia, pois havia sido induzida a um sono sedativo pelo Pterodraco.

Enquanto Gwand dormia, as transformações começavam: duas saliências compridas começavam a se desdobrar de seu esconderijo sob a concha do Pterodraco. Cresciam devagar, abrindo-se, exibindo nervuras. Gwand só despertaria dali a um ou dois meses, mas o processo de metamorfose estaria terminado em poucos dias: às suas costas, duas enormes hastes com membranas dobravam-se ansiosas. Duas asas. Asas-de-Dragão.

O Pterodraco estava preso às costas de Gwand para sempre. Passaria a extrair seu sustento da própria corrente sangüínea da amazona, eternamente devorando sua carne e bebendo seu sangue. E, ao mesmo tempo, a própria personalidade de Gwand seria influenciada pela permanente fusão mental com o Pterodraco. O preço a pagar era alto, mas os benefícios recebidos eram ainda maiores.

Gwand tinha asas, e podia voar.

Uma simbiose é uma associação entre duas criaturas, na qual ambos os organismos recebem benefícios, ainda que em proporções diversas. É o caso do líquen, a união entre uma alga verde ou azul e um fungo superior: a alga realiza a fotossíntese, enquanto o fungo provém sustentação e alimento.

A exploração do espaço não revelou apenas monstros ameaçadores a enfrentar; vários planetas abrigavam também formas de vida simbiontes, capazes de conceder grandes poderes a quem os aceitasse. Em todos os casos, um PC que possua um simbionte deve tratá-lo como uma vantagem e pagar seu custo em pontos.

As criaturas descritas a seguir podem entrar em simbiose apenas com terrestres e criaturas semelhantes (mamíferos superiores), a menos que sua descrição diga o contrário.

Bioarmadura

Esta criatura nasce de um ovo negro e reluzente, pouco maior que um ovo de galinha — mas estranhamente alojado no centro de uma cratera com dez metros de diâmetro. Assim que a criatura desejada se aproxima, o ovo dispara através de um tubo uma espécie de dardo perfurador. Ele penetra em qualquer traje com até RD 5, causa 1d-3 pontos de dano, seca e cai.

Sem que a vítima saiba, o dardo injetou em sua corrente sangüínea um minúsculo embrião, que irá se alojar na base do cérebro dentro de 24 horas. A partir daí a criatura vai desencadear mudanças drásticas na bioquímica de seus hospedeiro. Ele recebe a vantagem Noção do Perigo, e agora será capaz de intuir ameaças: quando o fluxo de adrenalina da vítima aumentar por qualquer razão, uma estranha transformação será desencadeada. A pele do hospedeiro transforma-se em uma fortíssima armadura orgânica. Sua força é ampliada por uma espécie de musculatura externa, formada pela transformação, duplicando a ST original do

hospedeiro. Essa ST duplicada também afeta Fadiga, saltos e perícias baseadas em ST.

Com a armadura ativada, os olhos são cobertos por lentes de proteína transparente, que não interferem com a visão. A respiração é feita pela pele: o hospedeiro não pode ser sufocado e nem intoxicado por gases venenosos, podendo também respirar debaixo d’água e em qualquer outro lugar onde exista oxigênio.

A transformação é ativada por nervosismo e tensão, provocados pela vantagem Noção do Perigo ou por uma injeção de adrenalina. Evitar a transformação de forma voluntária exige um Teste de Vontade com redutor de -4. A mutação torna o hospedeiro hediondo (redutor de -4 nas reações) e destrói qualquer vestimenta que o usuário esteja vestindo, exceto tangas rústicas e trajes especiais de moléculas instáveis (disponíveis a partir de NT 10).

Como o embrião da Bioarmadura se alimenta de fluidos cerebrais (principalmente a acetilcolina, um importante condutor sináptico), isso vai danificar certas áreas do cérebro do hospedeiro: ele adota -35 pontos de desvantagens mentais ou tem seu IQ reduzido (custo normal em atributos). Além do custo em Patrono ou Antecedente Incomum, cada espécie de Bioarmadura concede poderes diferentes e tem um custo diferente (veja a coluna lateral).

A Bioarmadura pode realizar a simbiose com terrestres e animais superiores (IQ 5 ou mais), que tenham sangue, mas não com metalianos ou traktorianos: sua elevada RD impede a penetração do dardo, e além disso eles não têm sangue.

Remover o simbionte exige sucesso em um teste da perícia Cirurgia com redutor de -8. Uma falha provoca súbito aumento no consumo de fluido cerebral, matando o hospedeiro. A remoção do simbionte não restaura os danos cerebrais, e ele morre ao ser retirado — exceto em caso de sucesso decisivo na jogada de Cirurgia. Poderá então ser vendido (um ovo ou um simbionte vivo podem custar uma fortuna) ou reimplantado em outra pessoa (jogada de Cirurgia normal, sem redutor).

Nada se sabe sobre que tipo de criatura coloca os ovos. Estas são as principais espécies de Bioarmadura:

Arthroderma vulgaris (40 pontos): A espécie mais comum. Fornece Defesa Passiva 1 e Resistência a Dano 5. Não tem outros poderes especiais.

Arthroderma araneus (105 pontos): Esta Bioarmadura é a menos resistente de todas, e concede ao hospedeiro apenas RD 5.

Enquanto durar a transformação, o usuário desta Bioarmadura poder escalar paredes como uma aranha. Um sistema de garras e ventosas minúsculas desenvolve-se em suas mãos e pés, permitindo que suba em superfícies lisas. Sua velocidade básica aumenta em 2 pontos, o que também afeta seu Deslocamento e Esquiva.

O hospedeiro da araneus recebe também a vantagem Imunidade a Veneno, tornando-se imune a venenos químicos e biológicos, mas não corrosivos. Essa imunidade funciona mesmo quando a armadura está desativada.

Arthroderma gladius (110 pontos): Concede DP 1 e RD 10. O principal poder da gladius é a capacidade de formar um par de longas garras queratinosas, parecidas com espadas, que ficam recolhidas em compartimentos nos antebraços e podem se distender a uma simples contração muscular. Causam dano igual a Bal+2 de corte ou GDP+2 de perfuração. As garras têm Resistência a Dano 6 e, se forem quebradas (mais detalhes sobre armas quebradas na pág. 111 do GURPS Básico), vão estar inteiras quando o hospedeiro transformar-se outra vez.

Arthroderma hydra (185 pontos): É a mais resistente. Concede DP 2 e RD 15. O hospedeiro desta Bioarmadura receberá, também, uma espantosa capacidade de cura: poderá recuperar 1 ponto de HT por minuto, e regenerar inteiramente um braço ou perna perdidos. Esses poderes funcionam mesmo quando a armadura não está ativada, e correspondem às vantagens Recuperação Rápida e Regeneração de **GURPS Supers**; daí seu nome científico

hydra, o monstro mitológio de muitas cabeças, que cresciam rapidamente logo depois de cortadas.

Braquiolampreia

A lampreia comum, ou “peixe-vampiro”, é uma temível enguia predadora da Terra. As maiores medem cerca de um metro de comprimento. Com sua boca em forma de ventosa, ela fixa-se em peixes maiores, raspa a pele com os dentes e suga seu sangue e tecidos.

A braquiolampreia é uma variedade simbiótica deste animal. Ao fixar-se em um hospedeiro, ela faz uma conexão direta com o seu sistema nervoso — a partir de então qualquer dano ao peixe irá provocar dor ao hospedeiro. A criatura passará a extrair sustento do hospedeiro, mas oferecendo algo em troca; seu corpo pode ser controlado como um tentáculo pelo próprio hospedeiro, que agora ganhou uma espécie de “braço extra”.

Este tentáculo é muito forte (ST 19), consegue manusear objetos como um braço normal (DX 10) e pode trabalhar em conjunto com qualquer outro braço do corpo. Pode ser usado normalmente para atacar, mas ter um braço extra não significa ter um ataque extra (veja a vantagem Coordenação Plena, pág. XX). O hospedeiro recebe 6 Pontos de Vida extras pela presença do novo braço; se o braço receber mais de 6 pontos de dano, o peixe morre e cai. Quando livre, o animal habita oceanos e tem ST 19, DX 10, IQ 3, HT 10/6, DP 1, RD 1, Movimento 7 e Esquiva 6.

Possuir uma braquiolampreia custa 60 pontos.

Pterodraco

ST: 12	**Movimento/Esquiva:** 6/6	**Tamanho:** 1
DX: 16	**PD/RD:** 0/3	**Peso:** Varia
IQ: 10	**Dano:** 0	**Planeta:** ?
HT: 10/2	**Alcance:** C	**Habitat:** Qualquer

O pterodraco, ou “asas-de-dragão”, nasce de um ovo coriáceo com meio metro de altura e cerca de dez quilos. Ele é um simbionte, uma forma de vida que se associa a outro ser vivo, concedendo benefícios e recebendo outros. Um pterodraco alimenta-se do sangue de seu hospedeiro, e em troca lhe dá asas.

Para que ocorra a simbiose, é necessária uma fusão mental entre o futuro hospedeiro e a criatura — ou comunhão, como chamam alguns povos. O candidato deve posicionar-se junto ao ovo, com as costas nuas, e relaxar quase ao ponto de sonolência (isso exige um teste de IQ). Feito isso, a mente do pterodraco irá fazer contato: tentará descobrir se a criatura que comunga com ele conhece os riscos envolvidos, se deseja a união por livre vontade, e se é forte o bastante para suportar os rigores físicos da simbiose. Se a resposta para todas essas perguntas for sim, só então o ovo-de-asas chocará.

Ao nascer, o pterodraco saltará para alojar-se no dorso do hospedeiro. Milhares de ferrões microscópicos vão penetrar em couro ou pele com até 2 pontos de RD, e fixar-se com firmeza na carne e ossos do hospedeiro. Um potente anestésico injetado pela criatura, fazendo-a dormir se ela falhar em um teste de HT-10 (ou HT-2 se falhou no teste de IQ e não está relaxada). A falha é mais desejada que o sucesso: se resistir ao anestésico e não dormir, o hospedeiro ficará desperto por mais alguns instantes e sofrerá dores atrozes, horríveis demais para suportar. Se falhar em um Teste de Vontade, ele e o pterodraco morrerão.

Se tudo correr bem, começa a formação das asas. Elas são como asas de insetos, moles e murchas no início, ganhando firmeza quando suas redes de canais são infladas com ar. Enquanto isso o hospedeiro dorme seu sono anestésico por um mês, enquanto seu organismo se adapta à simbiose. Passado esse tempo ele deve fazer um teste de HT+2 a cada trinta dias, até despertar; se falhar em seis testes, hospedeiro e pterodraco entram em coma e morrem.

Com o sucesso da comunhão, as duas criaturas passam a ser uma só. O pterodraco não pode ser removido do hospedeiro

sem matar ambos. Qualquer dano ao pterodraco é extraído diretamente dos pontos de vida do hospedeiro, e vice-versa. Qualquer ataque contra o braço tem 50% de chance de atingir uma asa. As asas do pterodraco têm RD 0, e o corpo, RD 3 (a concha dorsal também protege as costas do hospedeiro).

O hospedeiro recebe as vantagens Vôo com Asas (30 pontos), podendo voar a uma velocidade duas vezes maior que seu Deslocamento; Visão de 360 Graus (25 pontos), porque agora ele pode enxergar pelos olhos do pterodraco, que estão em suas costas; Gula (-5 pontos), porque a presença do pterodraco exige um consumo maior de comida; Aparência Hedionda (-20 pontos), porque o bichinho é bem feioso; e certas mudanças na personalidade do hospedeiro, somando -30 pontos de desvantagens mentais, escolhidas entre as seguintes: Covardia (-10 pontos), Credulidade (-10 pontos), Distração (-15 pontos), Honestidade (-10 pontos), Paranóia (-10 pontos), Preguiça (-10 pontos), Timidez Suave, Grave ou Paralisante (-5, -10 ou -15 pontos). O hospedeiro não recebe desvantagens que já tinha. As vantagens e desvantagens se equilibram: construir um personagem com um pterodraco, PC ou NPC, não custa pontos extras — exceto em Patrono ou Antecedente Incomum.

Apenas criaturas inteligentes (IQ 8 ou mais) e que tenham sangue oxigenado podem receber o pterodraco. As estatísticas mostradas na tabela valem para a criatura assim que ela sai do ovo. Nada se sabe sobre a origem dos ovos-de-asas.

Parte 5 • Naves e Bionaves

Propulsão Estelar

“Nave estelar” é um nome genérico para qualquer veículo capaz de viajar de um sistema planetário a outro, o que só é praticável acima da velocidade da luz. “Propulsão estelar”, por sua vez, são as várias maneiras de propelir uma nave a uma velocidade superior à da luz. Viagem MRL (Mais Rápida que a Luz) é vital para qualquer das três raças. Sem ela, alcançar qualquer mundo fora de seu próprio sistema planetário levaria anos — e a Guerra talvez já teria terminado.

Como viajar mais rápido que a luz? Einstein estava certo, qualquer matéria que atinja a velocidade da luz é transformada em energia. Existem, contudo, maneiras de “driblar” a Teoria da Relatividade. Em ***GURPS Viagem Espacial*** são descritos três sistemas básicos de viagem mais rápida que a luz: o salto espacial, a hiperpropulsão e a dobra espacial. Os três existem neste cenário, e cada um é dominado por uma das três raças.

Salto Espacial

Durante muito tempo a ciência terrestre especulou sobre a existência dos “buracos-de-verme” (ou “buracos-de-minhoca”), espécie de pontos de conecção ligando regiões distantes do espaço. Uma nave que atravessasse um desses “portais estelares” poderia chegar ao outro extremo *sem* percorrer o espaço físico entre eles, de forma quase instantânea, como se fosse teletransporte. Bem, os buracos-de-verme existem, e são efetivamente usados por naves estelares terrestres.

O salto espacial é a forma mais rápida e segura de propulsão estelar. Eles são permanentes, e existem sempre aos pares: uma vez que o ponto de conexão correto seja acessado, não há possibilidade de desvio no curso — a nave atingirá o destino com certeza absoluta, sem desvios ou cruzamentos. Não se sabe exatamente qual o diâmetro desses portais, mas as maiores naves já construídas conseguiram atravessá-los sem problemas. Alguns cientistas suspeitam que até mesmo um planeta possa transpor essas passagens.

Buracos-de-verme, contudo, têm diversas desvantagens. A primeira delas é a dificuldade em encontrá-los: eles são invisíveis a olho nu, podendo ser detectados apenas através de sensores (teste da perícia Operação de Equipamentos Eletrônicos: Sensores), e a poucos quilômetros de distância. Sabe-se que, por alguma razão, os buracos-de-verme concentram-se dentro de sistemas planetários; cada sistema tem pelo menos 5d deles, formando uma gigantesca teia que interliga as estrelas da galáxia. Onze buracos-de-verme já foram localizados e mapeados em nosso sistema solar, e é quase certo que existem mais. Centenas de sondas terrestres vagam à procura deles — mas o sistema solar é MUITO grande!

Uma vez encontrado, o buraco-de-verme já pode ser utilizado... mas para onde ele leva? Não há maneira de descobrir, exceto experimentando. O procedimento normal é enviar uma sonda-robô para colher registros astronômicos e esperar seu retorno. Só que algumas nunca retornam...

Outra desvantagem é que nem sempre há buracos-de-verme levando para onde se deseja ir. Nenhum dos onze buracos em nosso sistema leva diretamente a Metalian ou Traktor. É certo, contudo, que deve haver em outros lugares conexões que conduzam a esses planetas. São muitas as naves estelares terrestres que exploram o espaço, saltando de buraco-de-verme em buraco-de-verme, à procura desses preciosos pontos.

Fazer uma nave penetrar em um buraco-de-verme exige um teste bem-sucedido da perícia Astronavegação: Salto Espacial. É necessário também que a nave possua um “propulsor de salto”, um aparelho que permite acesso ao portal. O propulsor pode ser construído com NT 9, mas apenas os terrestres sabem fabricá-lo e usá-lo, sendo esta uma das poucas tecnologias exclusivas da Terra. Metalianos e traktorianos conseguem detectar e mapear os portais, mas não usá-los: ao que parece, falta-lhes alguma parte do pensamento matemático necessário para entender o princípio.

Hiperpropulsão

A velocidade da luz não pode ser ultrapassada... neste universo. Mas existe um lugar onde isso é possível, uma dimensão onde nossas leis da física não funcionam da mesma maneira.

É o hiperespaço, uma espécie de dimensão paralela que pode ser alcançada com a aplicação de determinada equação matemática. O uso dessa equação permite construir o "hiperpropulsor", aparelho que transporta certa quantidade de matéria para o hiperespaço. O processo de entrada e saída chama-se "transição". Uma vez lá, uma nave pode ultrapassar a velocidade da luz, podendo viajar normalmente para depois emergir no espaço normal.

A transição em si não é difícil de ser alcançada. Uma vez conhecida a equação, qualquer civilização com NT 9 pode conceber um hiperpropulsor — e com NT 11 já é possível construir esses aparelhos bastante reduzidos, do tamanho de uma unha. De fato, atualmente todas as três raças têm acesso fácil à tecnologia hiperespacial.

Ocorre que, em contraste com o salto espacial e a dobra espacial, a hiperpropulsão é a mais difícil e perigosa forma de viagem mais rápida que a luz.

Os problemas já começam na transição. Tanto a entrada quanto a saída do hiperespaço são severamente traumáticas para seres vivos. Ao passar pela transição, qualquer organismo vivo deve ter sucesso em um teste de HT: falha significa morte; sucesso provoca exaustão intensa (perda de 2d pontos de Fadiga) e provável desmaio. Embora o uso de animação suspensa (através de drogas, congelamento...) conceda um bônus de +4 no teste de HT, ainda assim a transição é perigosa demais para terrestres e metalianos. Não há risco para traktorianos: por alguma razão, o sistema nervoso central não é afetado — talvez devido ao fato de que cérebro não possui sensação física própria. Cérebros, portanto, podem passar pela transição sem risco de morte. E como a única parte viva dos traktorianos são seus cérebros...

Mas a mente não passa pelo processo incólume. No decorrer da transição, qualquer criatura racional (IQ 6 ou mais) sofre alucinações e revive seus piores pesadelos. Personagens que tenham Fobias serão assombrados por elas. Qualquer criatura deve fazer uma Verificação de Pânico, com bônus de +2. Falha crítica acrescenta fortes dores de cabeça aos efeitos normais. Personagens em animação suspensa dispensam o teste.

Após a transição, a nave chega ao hiperespaço. Ali não existe matéria, tudo é feito de energia. É um lugar belo, sem escuridão ou estrelas, com astronômicas nuvens de luz rosa, lilás e roxa cruzando os céus. Mas é igualmente perigoso, assolado por tempestades de energia e infestado de monstros, todos maiores que planetas e alguns do tamanho de galáxias.

A orientação é difícil, já que não há estrelas para guiar o astronavegador. Os únicos pontos de referência seguros são as “sombras de gravidade”: sendo o hiperespaço um universo paralelo, a gravidade de corpos celestes no espaço normal pode ser percebida em sua posição equivalente do hiperespaço. Esses poços de gravidade são invisíveis a olho nu, mas podem ser detectados com sensores (teste da perícia Operação de Equipamentos Eletrônicos: Sensores) e usados para orientar a nave (teste da perícia Astronavegação: Hiperespaço, com redutor de -4 em condições normais). Infelizmente, a força gravitacional desses poços também pode tirar uma nave da rota com imensa facilidade, e de forma quase imperceptível.

Apenas os traktorianos usam ativamente a propulsão hiperespacial para viagens. Os terrestres evitam-na sempre que podem, preferindo a segurança dos buracos-de-verme, embora às vezes sejam obrigados a navegar nesse perigoso universo. Metalianos apenas usam dispositivos de transição para acomodar pequenas cargas — objetos que surgem ou desaparecem em suas mãos, como por mágica, na verdade ficam guardados no hiperespaço.

Dobra Espacial

Esta é a única forma de viagem mais rápida que a luz em que a nave pode interagir normalmente com o espaço normal. A dobra espacial baseia-se no conceito de que o espaço pode ser “dobrado”, como uma imensa folha de papel, fazendo dois pontos distantes ficarem próximos e criando um atalho entre esses pontos. Uma nave equipada com um propulsor de dobra pode usar esse atalho, indo de um lugar a outro sem ter que percorrer a distância entre eles. Dessa forma, realizando milhares desses “saltos” por segundo, uma nave pode ultrapassar a velocidade da luz mesmo estando no espaço normal.

Apenas os metalianos dominam a propulsão de dobra, por várias razões: primeiro, porque ela só pode ser conseguida a partir de NT 11; segundo, porque a construção dos propulsores exige o uso de minerais raros, encontrados apenas em Metalian; e terceiro, porque o segredo da dobra espacial é muito bem guardado pelo Império Metaliano — os propulsores são programados para se autodestruir em situações de emergência, nada restando para ser analisado pelos inimigos. Na verdade, nem mesmo os próprios metalianos entendem completamente o funcionamento da dobra espacial.

Interação: PCs Vs. Naves

As regras de combate espacial utilizadas em ***GURPS Viagem Espacial*** não adotam as mesmas unidades de dano e defesa usadas por personagens e criaturas de tamanho normal.

Em combate espacial, o dano provocado por uma arma é definido em Poder de Fogo; e as defesas de uma nave em Fator de Defesa. Normalmente, estas unidades não são compatíveis com os valores normais de dano, DP e RD para personagens. Em combate espacial, personagens e naves não podem interagir; apenas naves combatem naves. Para uma campanha convencional de ***GURPS Viagem Espacial***, com PCs de 100 pontos, isso estaria bem — os personagens nunca poderiam causar dano em naves. Uma campanha de ***GURPS EdG***, contudo, abrange criaturas e armas perfeitamente capazes disso.

Como é óbvio, naves levam grande vantagem sobre personagens. Mesmo um único Spiker, o menor e mais fraco caça da Terra, seria um inimigo terrível. Um metaliano com força média poderia, com muita sorte, causar-lhe pequenos danos; e apenas um traktoriano dos mais poderosos, equipado para combate no espaço, teria ao menos uma chance contra um Spiker.

Apesar da grande diferença entre naves e personagens, a interação permite autênticos atos heróicos: metalianos partindo ao meio pequenas naves com a Espada da Galáxia, ou tropas terrestres abatendo uma bionave com armas pesadas. A interação é especialmente recomendada se existem Supers envolvidos.

Conversão

Para que personagens possam interagir com naves, devemos converter Poder de Fogo e Fator de Defesa em unidades de dano e defesa normais, usadas por PCs.

Poder de Fogo (PF)

O Poder de Fogo de uma arma ou ataque será equivalente a 100 vezes seu valor normal em dados de dano. Assim, um ataque capaz de causar 200d equivale a PF 2.

Caso o ataque seja capaz de dividir a RD, multiplique o dano normal pelo divisor. Exemplo: uma Espada da Galáxia, que divide a RD por 100, causa um dano de 15d(100) quando empunhada por um metaliano de força média; em combate espacial, ela causará 1500d, equivalendo a PF 15.

Para lasers com disparo automático, multiplique o PF pela Cadência de Tiro. Apenas armas que funcionam no vácuo podem ser usadas em combate espacial.

Fator de Defesa (FD)

O Fator de Defesa é igual a 1 para RD 70, aumentando em um ponto cada vez que a RD dobra, como visto abaixo:

RD	*FD*
abaixo de 70	0
70 a 139	1
140 a 279	2
280 a 559	3
560 a 1.019	4
1.020 a 2.039	5
2.040 a 4.079	6
4.080 a 8.160	7
8.161 a 16.320	8
16.321 a 32.640	9
32.641 a 65.280	10

As Naves Estelares

U.S.S. New Saratoga (Terra, NT9)

Classe: Tróia - Fragata/Transporte de Caças

Casco: 11.000m^3

Dimensões: Comprimento: 220m; Largura: 180m; Altura: 40m

Gerador de Fusão NT9 (5.100)

Propulsão sem Reação (-1.100)

Propulsor de Salto (-600)

Blindagem FD 4

10 Feixes de Partículas Pesados: PF 1.500 (-1.500)

40 Lasers Pesados: PF 1.600 (-1.600)

200 Mísseis Explosivos Pesados: PF 10 cada (6 lançadores; -6)

70 Mísseis Atômicos Pesados:
PF 100 cada (6 lançadores; -6)

Manutenção de Vida: Completo

Pontes de Comando: 2

Comportas de Ar: 4 Grandes

Sensores: 6 padrão

Tripulação: 350

Caças: 110

Caças-bombardeiros: 20

Vôo atmosférico: não

Capacidade de pouso: não

Acessórios: Tubos de Passagem (8, militares); Ponte Auxiliar

Desenvolvidas por uma corporação grega desde o início do século XXI como a primeiras naves terrestres com tripulação superior a dez homens. Pesadamente armada, uma unidade Tróia possuía grande poder de fogo às custas de um sistema de propulsão inferior. Isso acarretou sérios problemas nos confrontos contra as forças alienígenas, que detinham unidades muito mais manobráveis e de poder de fogo quase idêntico. Assim, as fragatas já construídas foram remodeladas com a retirada de grande parte das armas e munições — e adição de um espaçoso hangar, tornando-se um porta-aviões espacial.

A Classe Tróia agora é constituída por naves de ação defensiva, que operam como bases móveis, transportando até três esquadrilhas de caças e uma de bombardeiros. Costumam atuar em dupla com outra naves, de sua classe ou não, apoiando caças e operativos menores em combates de longa duração. A Terra produz aproximadamente duas fragatas Tróia por ano, e cada unidade é fortemente disputada pelas corporações mais poderosas. A fila de espera é de quase uma década!

Os “Cavalos de Tróia”, como foram apelidados pelas tripulações, são efetivos na Guerra — mas os problemas de propulsão continuam a afligir seus comandantes; durante uma luta, as possibilidades de fuga são mínimas. Por esse motivo as Tróia são mais usadas como defesa, raramente se aventurando fora de nosso sistema solar.

A U.S.S. New Saratoga foi a primeira das naves Classe Tróia a ser remodelada e testada em campo, com sucessos aceitáveis. Sua tripulação é padrão para todas as outras unidades Tróia: 1 capitão, 1 primeiro imediato, 2 chefes de engenharia, 2 oficiais de ciência, 4 médicos, 6 cientistas, 8 enfermeiros, 30 engenheiros, 120 oficiais diversos (comunicações, pessoal, alimentação, navegação...), 120 pilotos, 60 tripulantes de baixa patente e até 60 passageiros. Em seu hangar, reparos nos caças podem ser realizados com relativa tranqüilidade. Equipado com cabines espaçosas e confortáveis, área de recreação munida de vastas zonas verdes e um jardim hidropônico, visa reduzir o estresse que a longa permanência no espaço impõe à tripulação.

U.S.S. Derringer (Terra, NT9)

Classe: Derringer - Cruzador Pesado

Casco: 52.000m^3

Dimensões: Comprimento: 700m; Largura: 140m; Altura: 120m

Gerador de Fusão NT9 (16.400)

Propulsão sem Reação (-5.200)

Propulsor de Salto (-600)

Blindagem FD 5

40 Feixes de Partículas Pesados: PF 6.000 (-6.000)

70 Lasers Pesados: PF 2.800
(-2.800)

200 Lasers Leves: PF 1.000
(-1.000)

400 Mísseis Atômicos Pesados:
PF 100 cada (20 lançadores; -20)

Manutenção de Vida: Completo

Pontes de Comando: 2

Comportas de Ar: 20 grandes

Sensores: 22 padrão

Tripulação: 2.000

Caças: 200

Caças-bombardeiros: 40

Vôo atmosférico: não

Capacidade de pouso: não

Acessórios: Tubos de Passagem (20, militares); Ponte Auxiliar

A maior e mais poderosa nave terrestre já construída, o cruzador pesado U.S.S. Derringer é único em sua grandiosidade. Desenvolvido originalmente para se tornar a Nau Capitânia da possível frota de defesa da Terra, o que nunca ocorreu. Arrematada por um grupo de corporações norte-americanas, costuma ser "alugada" para missões de combate junto a naves de outras corporações.

Com seu design arrojado e resistente, a U.S.S. Derringer é o sonho de comando da maioria dos capitães. Possui um hangar maior que a das fragatas Tróia, comportando um enxame de naves de caça e bombardeiros. Suas instalações internas garantem à tripulação o conforto necessário para longas viagens, mas sem o desperdício de espaço das Fragatas Tróia. Derringer é provavelmente a única nave terrestre capaz de desafiar um cruzador traktoriano... e vencer!

A Derringer pode permanecer sem reabastecimento de alimentos, ar e água por até três anos, graças a um vasto jardim hidropônico e processadores de atmosfera extremamente sofisticados. A classe Derringer de cruzadores pesados teve a encomenda de novas unidades cancelada, tendo em vista que o protótipo levou nove anos para ser construído e comissionado. Existem pesquisas para a

construção de cruzadores leves e destróieres, naves menores, mais baratas e relativamente de rápida fabricação.

Até o presente momento não foi criada uma nave que supere a Derringer e conquiste o título de “Nau Capitânia da Terra”.

U.S.S. Benedict (Terra, NT9)

Classe: Avenger - Destróier

Casco: 8.000m^3

Dimensões: Comprimento: 150m; Largura: 40m; Altura: 30m

Gerador de Fusão NT9 (3.000)

Propulsão sem Reação (-800)

Propulsor de Salto (-340)

Blindagem FD 3

2 Feixes de Partículas Pesados:
PF 300 (-300)

10 Feixes de Partículas: PF 500 (-500)

10 Lasers Pesados: PF 800 (-800)

60 Mísseis Atômicos Pesados:
PF 100 cada (4 lançadores; -4)

Manutenção de Vida: Completo

Pontes de Comando: 1

Comportas de Ar: 4 Grandes

Sensores: 6 padrão

Tripulação: 60

Vôo atmosférico: não

Capacidade de pouso: não

Acessórios: Tubos de Passagem (4, militares); Ponte Auxiliar

Naves de grande porte se mostraram muito dispendiosas e pouco úteis na guerra contra as forças alienígenas. Os destróiers da Classe Avenger, menores, mais ágeis e baratos, surgiram para facilitar o abastecimento das frotas terrestres.

Uma frota da Terra é tipicamente composta por uma ou duas naves Classe Tróia no comando, e 2d6 destróiers Avenger.

Primeira nave desta classe, o U.S.S. Benedict foi uma das unidades mais notórias no início dos confrontos. Veloz e letal, atuou lado a lado com o U.S.S. Derringer em diversas ocasiões. Propriedade do NORAD, Comando de Defesa Aeroespacial Norte-Americano, é uma das pérolas da frota terrestre; mesmo com uma década de fabricação, ainda conserva o respeito de muitos oficiais veteranos.

Em seu casco, existe uma "cicatriz" que vai de popa à proa, onde uma arma alienígena atingiu de raspão. O comandante ordenou que a marca seja mantida sem reparos, como "cicatriz de batalha", para lembrar a todos as batalhas pelas quais o Benedict já passou. A verdadeira identidade do atual comandante do destróier é segredo confidencial de Estado — apenas seu codinome é conhecido: Capitão Ninja.

U.S.S. Bulova (Terra, NT9)

Classe: Fly - Torpedeira

Casco: 4.100m^3

Dimensões: Comprimento: 80m; Largura: 15m; Altura: 12m

Gerador de Fusão NT9 (5.100)

Propulsão sem Reação (-410)

Propulsor de Salto (-180)

Blindagem FD 2

4 Feixes de Partículas: PF 200 (-200)

1.100 Mísseis Atômicos Pesados:
PF 100 cada (8 lançadores; -8)

Manutenção de Vida: Completo

Pontes de Comando: 1

Comportas de Ar: 4 padrão

Sensores: 3 padrão

Tripulação: 30

Vôo atmosférico: não

Capacidade de pouso: não

Acessórios: Tubos de Passagem (4)

As menores naves militares equipadas com um gerador de salto espacial, os torpedeiros da Classe Fly são as mais velozes unidades de combate pesado construídas atualmente. Desenvolvidas para combates de ação indireta (ataque a frotas de reabastecimento inimigas, assaltos a bases fixas e apoio a naves maiores), as torpedeiras possuem uma carga mortífera de mísseis, na maioria das vezes nucleares de poder de fogo devastador.

A U.S.S. Bulova faz parte do esquadrão NORAD que enfrentou Paladino, a nave traktoriana precursora da frota de guerra alienígena. Em um combate sangrento, perdemos a maioria de nossas unidades. O comandante da Bulova ordenou uma manobra de flanqueamento ao piloto, fazendo a já muito danificada nave atravessar a barreira de caças traktorianos e se posicionar à popa da nau inimiga, despejando seus mísseis sobre os propulsores do Paladino.

O dano causado pela ação da Bulova forçou os traktorianos a uma vergonhosa retirada. Essa manobra corajosa infelizmente custou a vida da tripulação da torpedeira, apanhada pelas explosões e estilhaços, acabando por perder sua atmosfera. Recuperada após o incidente, a U.S.S. Bulova foi restaurada e a bravura de seus tripulantes está registrada em uma placa de bronze acima da poltrona do comandante.

ASF-1 Spiker (Terra, NT9)

Classe: Caça Aeroespacial Leve

Casco: $60m^3$

Dimensões: Comprimento: 8m; Largura: 3,5m; Altura: 2m

Gerador de Fusão NT9 (20)

Propulsor sem Reação (-6)

Blindagem FD 0,25

2 Lasers Leves: PF 10 (-10)

4 Mísseis Explosivos Leves: PF 1 cada (1 lançador; -1)

Suporte Vital: Limitado (72h)

Sensores: 1 padrão

Tripulação: 1

Vôo atmosférico: sim

Capacidade de pouso: sim

Desde o início da Guerra Traktoriana, uma corrida armamentista mobilizou grande parte da indústria terrestre. Grandes naves blindadas e armadas até os dentes foram projetadas e construídas. Com o passar do tempo, tornou-se claro que nossa tecnologia (na sua maior parte, extraída dos próprios alienígenas) ainda era muito inferior com relação às naves e armas.

Os primeiros confrontos resultaram na perda de dois terços das forças terrestres, constituídas de imensos couraçados — lentos e obsoletos, se comparados com as naves inimigas extremamente manobráveis e com grande poder de fogo. Um desastre abafado pela mídia e pelas corporações envolvidas.

Nesta época conturbada surgiu o projeto do caça aeroespacial Spiker. Estudos sobre o inimigo constataram a carência de efetivos em suas forças de ataque. Apesar da tecnologia avançada, as naves alienígenas surgiam em pequeno número — mais de 70% dos confrontos com metalianos e traktorianos envolviam uma única nave. Mas não se enganem; certas naves discóides, semelhantes a um olho gigante, são virtualmente invulneráveis. Mas também raras, felizmente.

Ficou claro aos estrategistas a nossa necessidade de naves menores, rápidas, de fácil construção e acima de tudo com custo baixo. A única vantagem da Terra nesta guerra era a superioridade numérica de suas tropas! Três esquadrões de Spikers eram mais eficazes que um par de destróiers; considerando serem naves pequenas, tornavam-se difíceis de abater pelas unidades alienígenas, muito maiores.

Isso forçava os alienígenas a empreender combate fechado entre seus caças e os Spikers. Vieram os traktorianos do tipo Guerreiro Cósmico — robôs muito poderosos, projetados para combate espacial —, mas felizmente a superioridade numérica ainda estava a favor da Terra. Para cada quatro dos nossos destruídos, um alienígena beijava a lona. Estatísticas favoráveis, considerando que normalmente os terrestres lutavam em vantagem de 8 para 1.

Um ASF-1 SPIKER leva dois meses para ser construído, em linhas de série espalhadas por todo o mundo. Tratando-se de uma unidade aeroespacial, os caças Spiker são encontrados em diversos países e corporações da Terra, fazendo o trabalho de defesa aérea e ações militares.

ASC-1 Vulture (Terra, NT9)

Classe: Caça Bombardeiro Aeroespacial Pesado

Casco: 120m^3

Dimensões: Comprimento: 18m; Largura: 10m; Altura: 6m

Gerador de Fusão NT9 (110)

Propulsor sem Reação (-12)

Blindagem FD 1

1 Feixe de Partículas: PF 50 (-50)

2 Lasers Médios: PF 40 (-40)

22 Mísseis Atômicos Leves: PF 20 cada (4 lançadores; -4)

Suporte Vital: Limitado (72h)

Sensores: 1 padrão

Tripulação: 2

Vôo atmosférico: sim

Capacidade de pouso: sim

Os ASC (AeroSpace Craft) foram criados como apoio aos ASF (AeroSpace Fighters) em missões de curto e médio alcance. Maiores e mais bem armadas que os Spikers, as naves da

Classe Vulture são utilizadas tanto para dar suporte de fogo às esquadrilhas de caça como para ações de ataque direto.

O Vulture, apesar de ser uma das melhores naves de combate da Terra, exige maior custo e tempo de fabricação — três vezes mais que um Spiker ou outro caça leve. Atualmente, são transportadas pequenas esquadrilhas destes caças bombardeiros em naves das Classes Tróia e Avenger.

Considerando seu valor, somente os melhores pilotos podem ter em mãos estes aparelhos, sendo necessário também a inclusão de um navegador/artilheiro especializado. Como os ASF, o Vulture pode operar no espaço e em atmosfera, gerando impulso suficiente para escapar da atração gravitacional de planetas com até 2G.

Existe uma variação do Vulture adaptada para o transporte e desembarque rápido de tropas em solo inimigo. Nela, o armamento foi reduzido e instalado um compartimento para até 10 pessoas (com suporte de vida independente para 60 horas).

Paladino-0001 (Traktor, NT10)

Classe: Cruzador Pesado

Casco: 44.000m^3

Dimensões: Comprimento: 500m; Largura: 80m; Altura: 80m

Gerador de Fusão NT10 (14.600)

Propulsão sem Reação (-4.400)

Hiperpropulsor (-1.800)

Blindagem FD 6

10 Disruptores: PF 2.000 (-2.000)

140 Lasers Pesados: PF 5.600 (-5.600)

300 Mísseis de Antimatéria Leves:
PF 200 cada (16 lançadores; -16)

Manutenção de Vida: Completo

Pontes de Comando: 2

Comportas de Ar: 14 grandes

Sensores: 18 padrão

Tripulação: 800

Caças (Guerreiros Cósmicos): 600

Vôo atmosférico: não

Capacidade de pouso: não

Acessórios: Tubos de Passagem (120, grandes)

Os cruzadores traktorianos são naves gigantescas, do tamanho de porta-aviões da Terra, lançadas ao espaço com um único objetivo: explorar a galáxia em busca de Metalian, o planeta prometido. Transportando canhões disruptores, canhões laser e mísseis de antimatéria (uma arma excepcionalmente acima do nível técnico normal de Traktor), um cruzador Paladino tem poder de fogo suficiente para devastar a superfície de um planeta, ou até despedaçar uma lua. Carrega uma tripulação de centenas de robôs, sendo a maioria deles guerreiros.

A origem destas naves se deu anos depois do Dia dos Dois Milagres, quando Gigacom revelou aos traktorianos a equação que permitia acesso ao hiperespaço. A primeira nave de Traktor mais rápida que a luz recebeu o nome de Paladino — em honra ao guerreiro Gládio, um paladino da Ordem do Dragão Espacial, que sacrificou a vida em combate direto contra o metaliano Kursor. Mais tarde, todos os cruzadores de Traktor também passaram a ser conhecidos como Paladino.

Apenas uma vez um cruzador traktoriano aproximou-se da Terra. Ocorreu quando navegava no hiperespaço e efetuou a transição para o espaço normal. Por acidente, isso acabou acontecendo muito perto do nosso planeta e a nave explodiu. A explosão foi observada em Ubatuba, São Paulo, no ano de 1957, por um dos correspondentes do jornalista Ibrahim Sued, que escreveu o relato no jornal *O Globo*. O caso ficou conhecido como “O Objeto de Ubatuba”, um evento importantíssimo para a ufologia, pois restaram fragmentos que podiam ser analisados: eram pedaços de magnésio puro a

99,9%, um grau de pureza impossível de ser obtido com tecnologia terrestre. A explosão do cruzador teve conseqüências bem mais sérias, contudo. Destroços e robôs caíram por todo o planeta. Muitos resistiram à queda, outros foram quase totalmente destruídos — mas a maioria dos cérebros sobreviveu. Esses cérebros ocuparam corpos terrestres e conquistaram posições de comando, empenhando-se em fazer contato com seu planeta.

Atualmente estas são as naves mais comuns em frotas traktorianas, encontradas em grupos de 1d. Além de seu próprio poder de fogo, cada Paladino transporta pelo menos 4dx10 Guerreiros Cósmicos.

Messias (Traktor, NT10)

Classe: Encouraçado

Casco: 110.000m^3

Dimensões: Comprimento: 3.200m; Largura: 400m; Altura: 600m

Gerador de Fusão NT10 (64.300)

Propulsão sem Reação (-11.000)

Hiperpropulsor (-10.300)

Blindagem FD 9

90 Disruptores: PF 18.000 (-18.000)

800 Lasers Pesados: PF 32.000 (-32.000)

1.800 Mísseis de
Antimatéria Médios: PF 1.000 cada (80 lançadores; -80)

Manutenção de Vida: Completo

Pontes de Comando: 4

Comportas de Ar: 60 grandes

Sensores: 46 padrão

Tripulação: 1.200

Caças (Guerreiros Cósmicos): 1600

Vôo atmosférico: não

Capacidade de pouso: não

Acessórios: Tubos de Passagem (320, grandes)

Desde o lançamento da Paladino-0001, os cruzadores traktorianos percorreram o espaço e hiperespaço durante os anos seguintes, em busca de Metalian. Durante muito tempo os Paladinos se mostraram soberanos, capazes de desafiar e vencer quase tudo que a galáxia tinha de perigoso; muito poucos cruzadores foram perdidos ou destruídos durante essas missões exploratórias.

Um dia, contudo, veio o reencontro com os metalianos — que há anos vinham se preparando para este momento. Embora suas quase invencíveis bionaves fossem mantidas relativamente afastadas das batalhas, o metalianos também tinham naves artificiais. Em menor número, mas armadas com tecnologia superior, as naves de Metalian eram poderosas demais para os Paladinos.

Em resposta, Traktor trouxe para o espaço uma nova geração de naves — os encouraçados Messias, tão pesados que o próprio planeta Traktor não possuía metais suficientes para sua construção. Exaurindo os recursos minerais de mundos inteiros para dar vida a estes monstros, os traktorianos tentam compensar sua tecnologia inferior com mais tamanho e poder de fogo: enquanto uma Paladino podia arrasar a superfície de um planeta, um Messias pode reduzir o planeta inteiro a um cinturão de asteróides!

Por enquanto as naves Messias são poucas — a maior dificuldade em construí-las é a obtenção de matéria-prima. Um planeta de tamanho e composição iguais à Terra teria seus metais totalmente esgotados para fabricar duas ou três delas. Uma Messias pode ser vista ocasionalmente liderando 2d Paladinos sempre que uma missão envolve combater metalianos: todos os estrategistas concordam que, se uma nave destas alcançar Metalian, a guerra estará terminada...

Guerreiros Cósmicos (Traktor, NT10)

Enquanto as naves terrestres carregam enxames de pequenos caças, os traktorianos preferem transformar seus próprios soldados em caças. Especialmente equipados para sobreviver e lutar no vácuo, estes robôs estão entre os mais poderosos e perigosos guerreiros de Traktor. São os guerreiros cósmicos.

Este traktoriano, quase sempre nativo das cidades-estado Hiperespaço ou Guardiã, foi projetado não apenas para tripular naves estelares, mas também para abandonar sua proteção e combater no vácuo. Tal atividade exige muito poder e coragem, levando em conta o gigantesco poder de fogo envolvido em combates espaciais: mesmo o menor dos caças terrestres seria quase invencível para um traktoriano comum. Os guerreiros cósmicos estão entre os mais poderosos combatentes de Traktor.

O guerreiro cósmico típico é um traktoriano de 600 pontos com as seguintes vantagens: Condição Traktoriana (300 pontos), Categoria de Força 2 (ST 80; 10 pontos), Resistência ao Vácuo (40 pontos), Vôo +2 (80 pontos), Decadano (60 pontos), Montagem de Arma (5 pontos), Pontos de Vida Extras x10 (50 pontos), Rádio-Comunicação (15 pontos) e outras. Muitos têm a desvantagem Maneta, uma vez que a arma substitui um de seus braços.

A arma favorita dos guerreiros cósmicos é o rifle explosivo pesado (quase sempre substituindo o braço direito). Seu dano normal de 8dx3 pode, com o sistema Decadano, ser ampliado para 8dx30; em combate espacial (usando as regras de conversão), sua Cadência de Tiro 3 resulta em Poder de Fogo 7. A maioria dos guerreiros tem Fator de Defesa 0 (RD abaixo de 70), mas alguns têm FD 1. E alguns carregam nas costas dois lança-mísseis, cada um com um míssil leve de antimatéria (PF 200 cada). Tudo isso é mais que suficiente para enfrentar um caça terrestre de igual para igual (um Spiker tem PF 10, FD 0,25 e quatro mísseis com PF 1 cada).

Imperial (Metalian, NT11)

Classe: Encouraçado

Casco: 23.000m^3

Dimensões: Comprimento: 340m; Largura: 90m; Altura: 60m

Gerador Antimatéria NT11 (14.000)

Propulsão sem Reação (-2.300)

Propulsor de Dobra (-1.800)

Blindagem FD 8

Campo de Força FD 4 (-160)

210 Lasers Pesados: PF 8.400 (-8.400)

340 Mísseis de Antimatéria Pesados: PF 1.000 cada (8 lançadores; -8)

Manutenção de Vida: —

Pontes de Comando: 1

Comportas de Ar: —

Sensores: 10 padrão

Gravidade Artificial: 4 unidades

Tripulação: 1-6

Vôo atmosférico: não

Capacidade de pouso: não

Acessórios: Tubos de Passagem (120, grandes)

Com a transmissão da Mensagem de Arecibo a partir da Terra em 1986, começou para os metalianos uma angustiante contagem regressiva. A mensagem chegaria ao planeta Traktor em 2006, revelando a seus robôs ladrões de corpos a localização da Terra. Para salvar os terrestres de uma guerra que não lhes pertencia — e que não tinham chance nenhuma de vencer —, Metalian começou uma desesperada corrida armamentista para enfrentar os traktorianos quando a época chegasse.

Até então Metalian não tinha grandes frotas de naves, principalmente porque poucos de seus habitantes tinham um perfil psicológico adequado para suportar viagens espaciais. Além disso, a maioria das missões exploratórias era realizada

por bionaves — elas foram descobertas logo no início da exploração espacial metaliana. E quando alguém sugeriu levá-las para o campo de batalha, o primeiro ato da horrorizada Imperatriz foi proibir terminantemente o uso de bionaves em combates.

Os metalianos empregaram os anos seguintes construindo uma frota de naves totalmente artificiais e capazes de operar com uma tripulação mínima. Assim nasceram os encouraçados Imperiais — desenvolvidos sob o comando do renomado engenheiro-médico Kirov, veterano que atou durante o "Incidente Kursor". Imperiais são as naves de combate mais avançadas da galáxia conhecida, armadas com mais de duas centenas de canhões laser!

Uma Imperial é tripulada por apenas 1d metalianos e 4d robôs de manutenção. Elas são poderosas, mas também poucas: jamais chegam a formar "frotas", e muito raramente duas delas são vistas juntas — exceto em Metalian, onde uma dúzia delas permanece nas vizinhanças do planeta. A dificuldade na produção destas naves não está em obter matérias-primas (Metalian é tão abundante em metais que poderia construir milhares delas), e sim uma tripulação psicologicamente capaz.

Astrocaça (Metalian, NT11)

Classe: Caça Aeroespacial Leve

Casco: $12m^3$

Dimensões: Comprimento: 5m; Largura: 4,8m; Altura: 2m

Gerador de Antimatéria NT11 (280)

Propulsão sem Reação (-1)

Blindagem DF 2

Campo de Força DF 2 (-8)

6 Lasers Pesados: PF 240 (-240)

Manutenção de Vida: —

Propulsor de Dobra:
8,9 parsecs/dia (-10)

Sensores: 1 padrão

Tripulação: 1-2

Vôo atmosférico: sim

Capacidade de pouso: sim

Nem todos os metalianos viajam a bordo de bionaves ou Imperiais — na verdade, poucos conquistam tal privilégio. Para missões de menor importância, eles usam aparelhos menores. Por sua alta tecnologia e nenhuma necessidade de suporte vital, metalianos podem fabricar naves estelares muito pequenas. Elas variam desde poucos metros até (raramente) o tamanho de um 747. Como qualquer nave deste povo, elas jamais são tripuladas por mais de 1d pessoas; quase todas são naves individuais.

O astrocaça é a mais comum entre estas naves — um veículo individual padrão de apenas cinco metros, usado não apenas em batalha, mas também para transportes no próprio planeta-capital. Sempre haverá pelo menos um deles para cada tripulante a bordo de uma nave maior. Utilizando a contragravidade como forma de propulsão, astrocaças são capazes de velocidade e manobras impossíveis. Astrocaças equipados para combate têm campos de força e até seis canhões laser de grande poder.

Para evitar que outros povos tenham acesso aos segredos da dobra espacial, um mecanismo de segurança protege o propulsor: sempre que um astrocaça entra na atmosfera de um planeta (exceto Metalian), o propulsor de dobra se autodestrói, derretido em uma massa metálica inútil. A nave ainda será capaz de voar, mas apenas em velocidade sub-luz. Portanto, um metaliano que pouse em solo alienígena com um astrocaça não tem esperanças de voltar.

Bionaves

Era como se a estivesse vendo sempre pela primeira vez. Sempre o mesmo torpor, o mesmo entusiasmo, o mesmo

fascínio. Não havia como evitar que uma suave luz rosada pulsasse sob seu seio esquerdo.

Estava ainda a quase um quilômetro de distância. Mesmo assim, era tão enorme que fazia o próprio espaço parecer desprezível. Um navegante espacial qualquer talvez a tomasse por uma estrela esverdeada, uma esmeralda guardada em uma caixa de jóias forrada com o veludo negro do espaço. Se tivesse um mínimo de conhecimento em astronomia, o navegante se lembraria de que não existem estrelas verdes — apenas azuis, brancas, amarelas, alaranjadas e vermelhas. Talvez fosse um sistema binário com uma estrela azul e uma amarela, uma rara combinação. Ao se aproximar, perceberia sua forma elipsóide e translúcida, abrigando dentro de si um corpo negro menor e de mesmo formato. E enlouqueceria, se não percebesse a tempo que não se tratava de um olho!

Nenhuma descrição se aplicaria melhor. Um olho verde com quinhentos metros de diâmetro, irradiando uma luminescência suave, que não era ofuscada pelo sol amarelo ali presente. Pelo contrário, a luz atravessava a área fluorescente sem resistência, incidindo sobre as paredes escuras do objeto em seu interior em bonitos reflexos metálicos. Apesar do aspecto fantasmagórico, transmitia uma impressão de incrível poder e solidez — como se pudesse atravessar uma chuva de meteoros sem sofrer o mínimo dano. Na verdade, já o havia feito algumas vezes...

— Impressões da metaliana Slanet, aproximando-se da bionave Vigilante

“Bionave” é um nome genérico para criaturas de diversas formas e tamanhos, variando de três a trezentos metros de diâmetro, às vezes mais. São assim chamadas porque podem ser alteradas tecnologicamente para se tornarem efetivas naves estelares. Uma bionave modificada e totalmente funcional tem vários compartimentos pressurizados fixados permanentemente em seu corpo, interfaces de

neurocomputadores, implantes de propulsores estelares e sistemas de escudos.

Bionaves vivem no espaço profundo, em estado selvagem. Atingem bilhões de anos de idade, e por isso quase nada se sabe sobre sua reprodução (com um período de vida tão longo, talvez nenhuma delas tenha nascido desde o surgimento de nossa civilização). Comunicam-se por rádio: a massiva quantidade de sinais de rádio emitidos por nossa civilização costuma atrair bionaves, que são tomadas por OVNIs. As maiores costumam ser domesticadas por algumas civilizações com fins de montaria; dentro dos corpos imensos dessas criaturas são instalados depósitos de carga, computadores, equipamentos, cabines pressurizadas e uma ponte de comando. Viajam naturalmente a velocidades próximas da luz, mas bionaves tripuladas podem receber implantes de propulsores estelares.

Em termos de jogo, bionaves podem ser tratadas como naves ou como criaturas. Como naves, seus únicos atributos relevantes são Fator de Defesa e Poder de Fogo; como criaturas, aplicam-se as outras características.

Nota: algumas criaturas apresentadas adiante apareceram originalmente no suplemento ***GURPS Space Bestiary*** como animais selvagens, habitantes do vácuo; aqui elas foram adaptadas como bionaves. Além disso, algumas de suas características foram convertidas para combate espacial, em escala megadano.

Bionave Verdadeira

ST: 2.000 **Movimento/Esquiva:** -/0 **Tamanho:** 100-300 metros

DX: 25 **Fator de Defesa:** 0.25 **Peso:** 5.000 ton

IQ: 5 **Poder de Fogo:** 0 **Habitat:** Vácuo

HT: 25/500 **Alcance:** C

As bionaves mais conhecidas e mais fáceis de domesticar ou escravizar. São ovóides, medindo entre 100 e 300 metros de comprimento. São densamente peludas: os “pêlos” são, na

verdade, milhares de antenas curtas que a criatura usa para perceber o universo à sua volta.

Em estado selvagem, bionaves verdadeiras são encontradas em bandos de 50 a 100 indivíduos. Migram entre estrelas de diferentes tipos espectrais — cientistas teorizam que elas precisam de diferentes tipos de energia para sobreviver e se reproduzir. Sua velocidade máxima é de ¾ a da luz. Como muitos habitantes do vácuo com velocidade sub-luz, têm a capacidade de hibernar entre uma estrela e outra.

Congestionador (Jammer)

ST: 9	**Movimento/Esquiva:** -/8	**Tamanho:** 10
DX: 16	**Fator de Defesa:** 0*	**Peso:** 800 libras
IQ: 5	**Poder de Fogo:** 0	**Habitat:** Vácuo
HT: 15	**Alcance:** R	

Todas as bionaves irradiam certas ondas eletromagnéticas. Essas ondas são, em parte, responsáveis por relatos sobre carros que enguiçam, aparelhos que deixam de funcionar e animais irritados durante aparições de OVNIs.

Congestionadores, ou *jammers*, são pequenas bionaves que irradiam um campo particularmente poderoso. Na verdade eles buscam essas emissões, sua provável alimentação; são vistos perseguindo fontes emissoras de certas freqüências de rádio, especialmente naves estelares. Infelizmente, o campo de interferência gerado por estas pestes espaciais torna inútil qualquer emissão e recepção de rádio a até 100 km da criatura (incluindo a voz radiofônica dos metalianos).

Congestionadores são esféricos, encontrados em vastos enxames de 50 a 100 indivíduos. Algumas teorias dizem que são, na verdade, filhotes de bionaves maiores (uma vez que bionaves vivem bilhões de anos, nenhum cientista ainda teve chance de ver uma delas crescer). Existem em quase todos os sistemas planetários, embora nunca tenham sido observados migrando entre as estrelas. Cada criatura dentro de um raio de 100 km deve ser destruída para que se possa enviar ou receber qualquer comunicação (claro que os sensores das

naves também serão congestionados...). As criaturas são imunes a ataques energéticos, podendo ser destruídas apenas por dano físico. Sua velocidade máxima é de apenas ¼ da luz, de forma que podem ser deixadas para trás por qualquer nave estelar.

Por seu pequeno tamanho (pouco mais de 5m de diâmetro) e inconveniência, congestionadores não são utilizados como bionaves tripuladas. Mas eles podem ser domesticados e treinados para penetrar nas linhas inimigas, provocando um bocado de confusão por lá...

Estrela-da-Morte

ST: 700 **Movimento/Esquiva:** -/0 **Tamanho:** 200m

DX: 10 **Fator de Defesa:** 6 **Peso:** 200 ton

IQ: 6 **Poder de Fogo:** 8.000 **Habitat:** Vácuo

HT: 22-25/700 **Alcance:** R

"Estrela-da-morte" foi o apelido dado pelos terrestres a esta espécie de bionave, por lembrar muito a arma planetária do antigo clássico de ficção científica "Guerra nas Estrelas". O tamanho da criatura, claro, é bem menor (nunca mais de duzentos metros de diâmetro). Exceto por este detalhe, a semelhança com o artefato do filme é extraordinária: esférica e cinzenta como uma pequena lua, de aspecto metálico, pesadamente couraçada.

O nome da bionave não é justificado apenas por sua aparência. Uma depressão semi-esférica na parte inferior da criatura abriga um órgão especial, capaz de disparar um feixe de partículas — não poderoso o bastante para destruir um planeta, mas com certeza suficiente para reduzir a pó uma estação espacial ou nave estelar. O feixe é normalmente usado para despedaçar asteróides com minérios dos quais a bionave se alimenta, mas também serve como arma de defesa.

Embora não sejam predadoras, estrelas-da-morte se irritam facilmente e atacam qualquer coisa que se mova. Solitárias, nunca foram encontradas mais de uma juntas (detalhes sobre

sua reprodução são desconhecidos, como ocorre com todas as outras bionaves). Atingem até metade da velocidade da luz. Teoricamente, estrelas-da-morte podem ser domesticadas e tripuladas — mas aproximar-se delas é tão arriscado que isso raramente justifica o esforço.

Flamejante

ST: 300 **Movimento/Esquiva:** -/0 **Tamanho:** 90-150m

DX: 30 **Fator de Defesa:** 2 **Peso:** 200 ton

IQ: 5 **Poder de Fogo:** 3.400 **Habitat:** Vácuo

HT: 20-22/150 **Alcance:** R

Todas as bionaves geram sua energia, ou pelo menos parte dela, através da fusão do hidrogênio — como fazem as estrelas. Bionaves do tipo flamejante usam o excesso de energia como proteção e forma de ataque, emitindo chamas nucleares através do casco.

Um flamejante é esférico e lembra um pequeno sol, com até 120m de diâmetro. Alimenta-se de hidrogênio e partículas colhidas no espaço. É invulnerável a armas e ataques baseados em calor (laser, plasma...). Ele pode projetar "línguas" de chamas com até dois quilômetros de comprimento, como arma. Assim como ocorre com as estrelas, a cor de um flamejante muda com a idade: são azuis no início da vida, depois tornam-se brancos, amarelos, alaranjados e finalmente vermelhos.

Em estado selvagem, flamejantes vivem em manadas de 40 a 200 indivíduos. São extremamente mansos. Ao contrário do que possa parecer, seu uso como bionaves tripuladas não é impossível: equipamentos podem ser instalados no interior de seu corpo, relativamente mais frio que a concha externa. O flamejante também pode "apagar" as chamas em partes de sua superfície para permitir a entrada e saída de tripulantes.

Perdigueiro-de-Dobra

ST: 200 **Movimento/Esquiva:** -/8 **Tamanho:** 10.000

DX: 17 **Fator de Defesa:** 3 **Peso:** 100 ton

IQ: 5 **Poder de Fogo:** 1 **Habitat:** Vácuo

HT: 18/400 **Alcance:** C

Estes monstros encouraçados são as únicas bionaves predadoras conhecidas, e também as únicas capazes de viajar em velocidade de dobra sem meios artificiais. Alimentam-se de outras bionaves, especialmente as verdadeiras, mas também comem qualquer outra coisa que possam encontrar — como asteróides, anéis planetários e cometas.

Perdigueiros-de-dobra não se parecem com cachorros: são cônicos, com uma abertura estomacal na extremidade mais larga e uma cauda com um ferrão na parte traseira. O perdigueiro ataca com uma “ferroada” (PF 1) que traz a presa para perto da abertura, para ser destruída no turno seguinte em sua fornalha atômica (PF 2.000).

Perdigueiros são encontrados em matilhas de 3d indivíduos. Atingem uma velocidade máxima de cinco vezes a da luz, e parecem dotados de alguma habilidade psíquica para rastrear presas por distâncias interestelares; podem captar trilhas com até três anos de idade. Por serem agressivos, é mais difícil domesticá-los ou domá-los para que se tornem bionaves tripuladas — mas os resultados compensam.

Vigilante

ST: 700 **Movimento/Esquiva:** -/0 **Tamanho:** 500m

DX: 20 **Fator de Defesa:** * **Peso:** ?

IQ: 7-9 **Poder de Fogo:** 10 **Habitat:** Vácuo

HT: 25-30/800 **Alcance:** C, R

Vigilantes são maior espécie de bionave conhecida e a primeira descoberta pelos metalianos. Têm forma de disco, medindo até 300m de largura e 100m de espessura no centro, envolvida por uma aura de luz verde-garrafa com 100m de espessura (a criatura tem meio quilômetro de largura total). Vista lateralmente, tem a aparência de um imenso olho verde; recebeu o nome de Vigilante, uma

criatura de um olho só da mitologia metaliana. Vigilante foi também o nome escolhido para a primeira bionave domesticada em Metalian, e mais tarde destruída pelos terrestres durante o "Incidente Kursor".

A luz que envolve o vigilante é, na verdade, um campo de força invulnerável contra qualquer ataque físico ou energético — provavelmente algum derivado desconhecido da fusão nuclear, o processo que gera a energia das estrelas. Nenhum tipo de dano cinético ou energético pode afetar esse campo. Ele também está ligado à propulsão da criatura, que atinge a velocidade da luz. A mesma luz pode formar tentáculos de vários milhares de quilômetros, capazes de atacar, depositar ou colher pessoas na superfície de planetas.

O corpo de um vigilante tem muitos poros, com vários metros de diâmetro, que permitem acesso ao interior (se a nave permitir a passagem através do campo de força). O interior do corpo, repleto de luzes coloridas e piscantes, exerce um fascínio quase hipnótico sobre quem as observa. Existem na parte interna muitos espaços e câmaras, adequadas para a instalação de estruturas e equipamentos.

Vigilantes são inteligentes e dóceis como baleias, utilizados quase exclusivamente para transporte de carga e exploração espacial. Em situações de combate, se afastam. Não podem ser obrigados a lutar — farão isso apenas em caso de extremo pavor. O Império Metaliano proíbe com rigor a utilização de vigilantes em campo de batalha, ou a instalação de armas em seus corpos.

Vingador

ST: 900; **DX:** 16; **IQ:** 3; **HT:** 20-26/400

Movimento/Esquiva: -/8

Tamanho: 500m

Peso: 100 ton

Fator de Defesa: 12

Dano: *

Habitat: Vácuo

Alcance: C, R

A coisa na tela mexeu-se. O tentáculo gigante que se prendia à bionave boiava no espaço. Sua extremidade exibia quatro prolongamentos, esqueléticos dedos de bruxa, tateando em busca de algo para segurar. Não encontraram o que queriam.

As placas que revestiam o corpo, escuras e lustrosas como casca de barata, começavam a se mover. Escorregavam umas sobre as outras com brutalidade, arranhando, quebrando, soltando pedaços. À medida que se moviam, desprendiam no espaço fios de fluido grudento. Em alguns lugares abriam como asas de besouro, revelando bizarras grades feitas de tubos recurvados. Pareciam costelas. Quatro garras brilhantes, antes acomodadas na parte frontal, agora escorregavam para os flancos — duas para cada lado. Ficavam nas pontas de dois longos pilares articulados, lembrando ossos esticados em uma máquina de torturas: eram braços.

Outro par daquelas estruturas nasceu na parte de trás, também rompendo teias viscosas no processo. Agora a coisa já podia ficar "de pé". Tinha mais de meio quilômetro de altura. Os dedos na ponta do tentáculo dobraram-se furiosos sobre si mesmos. Uma boca de peixe com dez metros de diâmetro se abriu entre eles e arreganhou dentes finos e pontudos, iguais a alfinetes tortos.

A boca rugiu. Um rugido estridente e macabro, uma mistura de miado de gato e cacos de vidro sendo mastigados. Som, e não ondas de rádio.

Em pleno espaço.

No vácuo.

E todos podiam ouvir.

O vingador é um simbionte de bionaves. Dobrado sobre si mesmo como uma imensa crisálida, permanece hibernando no espaço até detectar a aproximação de uma bionave. Quando isso acontece, distende um imenso tentáculo com

“dedos” que agarram a criatura, sugando energia e nutrientes. A bionave deverá então arrastar seu hospedeiro por onde quer que vá.

O vingador nada faz pela bionave enquanto está ancorado — mais parece um parasita do que um simbionte. Mesmo assim, qualquer bionave irá ceder a um impulso irresistível de unir-se a uma destas criaturas quando a encontrar. Elas desejam o vingador pelo que ele pode oferecer; ele se vinga.

Se uma bionave é morta, o vingador desperta em toda a sua fúria. Desdobra braços e pernas, assumindo uma forma monstruosa (vê-lo nesta forma exige uma Verificação de Pânico com redutor de -4), localiza o autor do assassinato de sua parceira e dá início à matança. Não importa se o inimigo é uma nave estelar ou mesmo um planeta inteiro.

O vingador é capaz de caminhar em terra, mas não pode locomover-se no espaço sem ajuda. Embora capaz de lutar fisicamente, ele ataca com outra arma — seu “grito de morte”, que matará tudo aquilo que atingir. O grito de morte desafia qualquer explicação científica. Sob certos aspectos comporta-se como um *saser*, um laser sonoro, cujos efeitos variam: pode despedaçar cromossomos e matar as células de seres vivos, ou romper as ligações atômicas das moléculas para destruir substâncias. Assim ele pode chacinar toda a biosfera de um planeta, e mais tarde despedaçar o próprio planeta até reduzi-lo a um cinturão de asteróides. Isso pode levar anos, mas é certo que ocorrerá; é comum encontrar vingadores hibernando entre os destroços do último mundo que destruíram, aguardando por outra bionave.

Ao contrário de um som comum, o grito do vingador propaga-se através de qualquer substância, mesmo no vácuo. Suspeita-se que seja transmitido através do éter, o meio hipotético assim batizado por Aristóteles, que preenche todos os espaços. O grito viaja à velocidade da luz no vácuo, atingindo até dez segundos-luz de distância (cerca de três milhões de quilômetros); na atmosfera e em outros meios materiais o grito limita-se à velocidade do som, e seu alcance é de “apenas” noventa quilômetros. Qualquer criatura viva atingida pelo grito deve fazer um teste de HT: falha resulta

em morte; sucesso coloca a criatura em coma. Após 1d horas ela deve fazer testes de HT a cada trinta minutos para tentar despertar — o que geralmente nunca acontece, pois o vingador pode emitir um grito por turno.

Este é o papel do vingador em sua união simbiótica: qualquer predador pensará duas, três, mil vezes antes de atacar uma bionave que esteja transportando um deles. Vingadores costumam ligar-se a bionaves verdadeiras, estrelas-da-morte e vigilantes.

Adestrando Bionaves

As três raças conhecem as bionaves e seu potencial como montarias treinadas. Uma bionave domada torna-se uma amiga fiel de seu comandante, às vezes sendo capaz de sacrificar a vida por ele. Isso é algo que uma bionave escravizada por estribos tecnológicos não faria.

Domar uma bionave é trabalhoso. Não se pode capturá-la, uma vez que isso destrói qualquer chance de ganhar sua confiança mais tarde. É preciso conquistá-la lentamente, acompanhando-a pelo espaço se necessário, até que ela comece a sentir-se segura com a presença do treinador (um teste da perícia por dia durante 3d dias). Superada essa etapa inicial, a bionave acostuma-se ao treinador e começa a apreciar sua presença. Dali por diante ela já pode ser domesticada e aprender comandos, como qualquer animal.

Uma vez domadas, bionaves são relativamente simples de treinar. Todas elas têm pelo menos IQ 5, equivalente a um cão; em um ano podem aprender comandos básicos de apenas uma palavra, como “ataque”, “fuja”, “órbita”, “casa” e assim por diante. Certas espécies têm IQ 6, sendo capazes de entender frases inteiras e executar tarefas complexas. Os vigilantes, a espécie mais inteligente, atingem IQ 9 e conseguem até mesmo manter uma conversação. Estes podem aprender comandos básicos em três meses.

Usos normais para a perícia Adestramento de Animais (Manual Básico, pág. 46) também se aplicam a bionaves: capacidade de acalmar uma bionave agressiva, vantagem em

luta contra elas, etc. Para terrestres e traktorianos, a perícia sofre redutor de -8 e exige o uso de equipamento de rádio (bionaves, como os metalianos, são surdas e mudas para sons).

Adestramento de Bionaves é uma perícia Mental/Difícil, pré-definida como IQ-6.

Bionaves Tripuladas

Bionaves são imensas, mas obviamente existem fronteiras para sua capacidade de carga. Devido a uma série de fatores, incluindo os destruidores campos de força que certas espécies projetam, bionaves aceitam implantes de compartimentos apenas no interior do corpo. Isso limita bastante a tripulação e equipamento que elas podem conter.

Bionaves metalianas recebem poucos implantes. O maior deles é o propulsor de dobra, pouco maior que um vagão de trem; aposentos para a tripulação (raramente mais de meia dúzia), incluindo a enfermaria; e uma ponte de comando, que inclui computadores, comunicações e demais instrumentos. Não carregam qualquer armamento (a instalação de armas em bionaves é proibida pelo Império), geralmente usando as capacidades ofensivas da própria criatura. Também não usam quaisquer sistemas de suporte de vida (afinal, o único "suporte de vida" de que um metaliano precisa é uma luz acesa!). Por esses e outros motivos o uso de bionaves tripuladas só é vantajoso para metalianos.

Bionaves verdadeiras, estrelas-da-morte, flamejantes, perdigueiros-de-dobra e vigilantes podem receber a infra-estrutura básica para aceitar metalianos. Para terrestres e traktorianos, o suporte de vida e espaço necessário são permitidos apenas em espécies de pelo menos 300m.

Parte 6 • Criaturas

Apídeo-Gigante

ST: 30**Mov/Esq:** 12/6 **Tamanho:** 2

DX: 13 **PD/RD:** 1/1 **Peso:** 350 kg.

IQ: 3 **Dano:** 1d+2 **Habitat:** Montanhas, Florestas

HT: 16 **Alcance:** C

A criatura conhecida pelos exploradores espaciais como apídeo-gigante desobedece às leis que tornam os insetos pequenos. Estes não atingem grandes tamanhos porque, ao contrário de criaturas maiores, não têm pulmões: contam apenas com uma rudimentar rede de traquéias que leva oxigênio diretamente aos tecidos. Esse sistema é insuficiente para abastecer de oxigênio o sangue de animais maiores.

O apídeo-gigante evoluiu de um ramo perdido dos antigos insetos, dotados de bolsas respiratórias que desempenham a função de pulmões. Devido a um espantoso caso de evolução paralela, o apídeo-gigante tem a forma e tamanho aproximados dos de um grande felino. Como todos os insetos, tem seis patas; caminha sobre as quatro traseiras (Movimento 6 em terra), enquanto as duas dianteiras permanecem recolhidas na base do pescoço, usadas apenas para agarrar a presa (o que ele consegue vencendo uma Disputa Rápida de DX). Essas garras causam 1d de dano enquanto prendem a vítima; livrar-se exige sucesso em uma Disputa Rápida de ST. A mordida do apídeo causa 1d+2 pontos de dano (normalmente ele morderá apenas quando a vítima estiver presas pelas garras). O apídeo pode ainda atacar com o ferrão no abdome, injetando um veneno que causa 1d+2 de dano e morte em caso de falha em um teste de HT — mas ele evitará usar esse ataque, pois morrerá 1d horas depois.

Apídeo-gigante é o nome dado ao zangão de uma grande colméia desses animais. Quando capturada, uma larva pode ser alimentada com mel até tornar-se adulto — e um servo leal daquele que o criou. Pode transportar em vôo apenas carga Média.

Besouro-das-Cavernas

ST: 70 **Mov/Esq:** 6/6 **Tamanho:** 1

DX: 12 **PD/RD:** 6/20 **Peso:** 670 kg.

IQ: 6 **Dano:** 10d corte **Habitat:** Subterrâneos

HT: 12/32 **Alcance:** C

"Preciso ter uma conversa com meu capitão da guarda para saber como ele treina esses homens. Sagrado Código Matriz, eles se comportam como besouros-das-cavernas!"

— Comentário de Primária, Imperatriz de Metalian, diante do excesso de zelo de um guarda imperial

O besouro-das-cavernas nada mais é do que a forma ancestral dos metalianos. Lembra um besouro bípede com três metros de altura, carapaça lustrosa como a de uma barata, e um ferrão na ponta da longa cauda segmentada. Julga-se que estejam extintos, mas há rumores de que tenham sido vistos em cavernas distantes da Cidade Imperial.

Escavações arqueológicas revelaram um pouco sobre o modo de vida dos besouros. Seu comportamento era muito mais parecido com o dos insetos sociais conhecidos na Terra: suas mentes são robotizadas, incapazes de pensar por si mesmas. Teorias dizem que, como não possuem uma matriarca para conduzir sua evolução, estes seres bestiais nunca alcançaram o status de seres humanos. Por outro lado, sem uma rainha-mãe, como poderiam se reproduzir? Muito mistério ainda resta sobre estes seres...

Besouros-das-cavernas não dependem de luz como os metalianos atuais, e não temem a escuridão. Eles atacam com as garras (10d de corte) ou com o ferrão (5d de perfuração), que não é venenoso. Cada colônia tem 5d indivíduos.

Desafiador

ST: 800 **Mov/Esq:** 12/0 **Tamanho:** 900m

DX: 14 **PD/RD:** 0/500 **Peso:** 190.000 ton

IQ: 2 **Dano:** 10dx20 corte**Habitat:** Desertos

HT: 14/600 **Alcance:** C

O desafiador tem a aparência de um gigantesco gafanhoto, medindo quase um quilômetro de comprimento e pesando tanto quanto uma montanha. Durante séculos esta monstruosa criatura desafiou a ciência metaliana; nenhum cientista era capaz de entender como o desafiador conseguia se mover, saltar — e até voar! — na intensa gravidade de Metalian. A criatura deveria ser esmagada pelo próprio peso!

Apenas em tempos recentes a verdade foi descoberta. O desafiador secreta uma enzima extraordinária, com propriedades antigravitacionais. A enzima Contra-G, como passou a ser chamada, permitia ao inseto o completo controle da gravidade, podendo usá-la como energia propulsora.

A enzima Contra-G proporcionou um grande salto à tecnologia metaliana; o controle da gravidade, normalmente possível apenas em NT 13, tornou-se acessível para eles em NT 11. A enzima tornou possível os primeiros vôos espaciais metalianos; sem ela, nenhuma nave seria capaz de vencer a gravidade de Metalian.

O desafiadores são rigorosamente protegidos pelo Império — atacar ou molestar um deles é punido com a morte. Patrulhas vigiam o território onde eles vivem. Apenas naturalistas treinados têm permissão para se aproximar deles e “ordenhar” a enzima de suas glândulas.

Todas as tentativas de acertar um desafiador recebem um bônus de +10. Não possui qualquer Defesa Passiva, mas a Resistência a Dano de seu exoesqueleto resiste até mesmo ao poder de fogo de algumas naves estelares. Sua Resistência a Dano jamais é dividida por qualquer razão — na verdade, ela é multiplicada por 10 contra qualquer explosão que não esteja diretamente em contato com sua pele.

Uma vez que esteja crescido, o desafiador não precisa mais se alimentar. Ele parece absorver a energia de que precisa da própria gravidade — por isso prefere viver em mundos massivos, sempre acima de 2G.

Desafiadores passam a vida “pastando” gravidade. Não lutam, exceto quando atacados. Neste caso, atacantes que estejam no solo serão pisoteados (não é preciso rolar dano: qualquer alvo pisado pelo desafiador será automaticamente destruído). Alvos em vôo são atacados com mordidas (10dx20 de corte).

Enguia-Laser

ST: 0 **Mov/Esq:** */* **Tamanho:** +10.000 kms.

DX: 16 **PD/RD:** 0/0 **Peso:** ?

IQ: 4 **Dano:** 4000d **Habitat:** Hiperespaço

HT: 16/40.000 **Alcance:** C

Soldador distraiu-se, e acabou levando um susto quando alguma coisa rastejou em um ponto qualquer do céu. Era rápida e matreira como um gato. Só podia estar vendo coisas. No hiperespaço havia apenas manchas luminosas feitas de coisa nenhuma, nada de criaturas vivas.

No entanto, alguma coisa viva estava ali. Havia se cansado de espreitar atrás das nuvens, e agora exibia todo o seu corpo ondulante e rosa-avermelhado. Vinha direto para a nave — mas seu tamanho aumentava muito devagar, como se desafiasse as leis da perspectiva.

Ou como se estivesse muito, muito longe.

Só então Soldador se deu conta de que, visualmente, era tão difícil avaliar distâncias no hiperespaço quanto no espaço normal. A enguia podia estar a poucos quilômetros, ou então a anos-luz dali. E ambas as alternativas tinham suas desvantagens.

Dentre os gigantescos horrores energéticos que habitam o hiperespaço, talvez o pior deles seja a enguia-laser. Ela é imensa, medindo dez mil quilômetros ou mais; o bastante para enroscar-se à volta de um planetóide, e muito mais que suficiente para engolir uma frota inteira de naves estelares.

Como tudo mais no hiperespaço, a enguia-laser não é feita de matéria. Todo o seu corpo é composto de fótons, as partículas de que é feita a luz, ordenados de forma coerente. É o que chamamos de laser. Velocíssima, viaja normalmente à velocidade da luz — e pode atingir marcas muito superiores. Detalhes de seus hábitos são desconhecidos: sabe-se apenas que é hostil, e ataca quaisquer naves ou criaturas que encontrar. Seu ataque consiste apenas em envolver o alvo com o próprio corpo, queimando-o até a destruição total.

Qualquer nave ou criatura no interior de um enguia-laser sofre, por turno, os mesmos danos do disparo de um laser pesado. Esse dano é de PF 40 para naves e 4000d para outros objetos, veículos e criaturas. Revestimentos de Reflec, pele metaliana e outras proteções contra laser funcionam normalmente.

Não se conhece nada capaz de ferir ou mesmo afugentar uma enguia-laser. Os traktorianos trabalham em uma espécie de cortina de fumaça protetora para suas naves — como se sabe, a fumaça é capaz de bloquear completamente o laser —, mas até agora não tiveram sucesso.

Golfinho Sônico

ST: 16-20 **Mov/Esq:** 11/6 **Tamanho:** 2-3

DX: 15 **PD/RD:** 1/1 **Peso:** 100-400 kg

IQ: 8 **Dano:** 6dx2 **Habitat:** Oceanos

HT: 12-14 **Alcance:** C,R

Os viveiros. Dryania não os trocaria por nenhum outro lugar, por mais vezes que visitasse as sessenta e cinco cúpulas transparentes. Passando pela primeira delas, parou para verificar como estavam seus golfinhos sônicos de Garaton-7. Quem imaginaria que aqueles animaizinhos de couro macio e olhos inocentes poderiam colocar um adversário em coma com seu grito sônico? Claro que esse perigo existe apenas para os tubarões-torpedo que os atacam, pois os golfinhos são extremamente dóceis e inteligentes. Dryania sentia-se feliz por lhes dar uma vida confortável e livre dos seláquios —

e orgulhosa por ter conseguido reproduzir seu habitat natural apenas baseando-se nos relatórios de Daion, o explorador espacial que os coletou.

— Doutora Dryania, xenobióloga, pouco antes de ouvir de seu robô assistente a seguinte frase: "Doutora, sinto interromper, mas está devaneando outra vez."

Golfinhos sônicos são muito parecidos com os golfinhos da Terra, apenas um pouco maiores. Habitam os oceanos de amônia presentes em gigantes gasosos, como Júpiter e Saturno. De fato, estes animais já foram observados nestes dois planetas.

A principal característica dos golfinhos sônicos é que eles podem, com seu sonar, simular os efeitos dos dois tipos principais de armas sônicas — atordoadores e "gritadores".

Em geral, quando desejam apenas abater peixinhos para comer ou nocautear predadores, eles optam pelo disparo atordoador — que não causa dano, apenas atacam o sistema nervoso do alvo. A vítima deve fazer um teste de HT-6; falha indica que o alvo foi atordoado, ficando inconsciente ou incapacitado durante 20-HT minutos. Sob todos os aspectos esse ataque é tratado como um disparo de rifle atordoador (veja em Tecnologia, pág. XX).

Quando muito assustado, acreditando estar realmente em perigo, o golfinho pode emitir um guincho de alta-frequência capaz de causar 6dx2 pontos de dano. Alcance e demais características são iguais aos de um rifle ressonador (também em Tecnologia, pág. XX).

Apesar desse imenso poder de destruição, golfinhos sônicos são mansos, afetuosos e muito inteligentes. Como seus parentes da Terra, apreciam a companhia humana — eles são conhecidos por acompanhar embarcações e mergulhadores, fazendo piruetas à sua volta e pedindo afagos.

Hipo-orca

ST: 40 **Mov/Esq:** 15/7 **Tamanho:** 2

DX: 13 **PD/RD:** 0/1 **Peso:** 400 kg

IQ: 8 **Dano:** 2d+1 corte **Habitat:** Ártico, Oceanos

HT: 16 **Alcance:** C

Originária de mares gelados, a Hipo-orca lembra um cavalo com traços de uma baleia assassina. Pode galopar em terra firme como um cavalo, ou nadar como um peixe — impulsionando o corpo com cauda muscular e controlando o nado com a barbatana na cabeça. É um mamífero, necessitando de oxigênio do ar, mas pode prender o fôlego por até trinta minutos. Carnívora, alimenta-se de peixe; a abertura de sua mandíbula é muito maior que a dos cavalos comuns, muitas vezes assustando aqueles que observam sua boca aberta pela primeira vez. Sua mordida causa 2d+1 de dano por corte.

A hipo-orca não tem pêlos. Sob seu couro há uma espessa camada de gordura para suportar os rigores do clima glacial, o que ela faz tão bem quanto um pingüim ou urso-polar.

Hipo-orcas são ferozes e agressivas, mas tornam-se dóceis em cativeiro. Extremamente inteligentes, podem aprender uma variedade quase infinita de comandos. A partir de NT 8, certos aparelhos podem ser usados para traduzir sua linguagem e converter sua voz ultra-sônica em sons audíveis para humanos.

Pantera-do-Vidro

ST: 25-30 **Mov/Esq:** 8/6 **Tamanho:** 2

DX: 13 **PD/RD:** 1/1 **Peso:** 150-200 kg

IQ: 5 **Dano:** 5d perf. **Habitat:** Deserto

HT: 14/20-25 **Alcance:** C

Uma patada vigorosa pulverizou o vidro que cobria a entrada da toca. A cabeça esguia e aveludada de uma pantera aflorou na abertura, exibindo olhos negros lustrosos e presas de brilho metálico com quinze centímetros. Farejou com cautela o ar ainda quente, só então se esgueirando para fora e

espreguiçando cento e setenta quilos de corpanzil felino. Logo atrás saltitavam seis filhotes, que pela primeira vez viam o mundo fora do abrigo onde nasceram.

A pantera-do-vidro lembra um tigre dentes-de-sabre da pré-história terrestre, com seu grande tamanho e longas presas. As diferenças mais marcantes são o pêlo castanho-avermelhado e o brilho metálico das garras e presas.

O planeta nativo da pantera-do-vidro é um mundo desértico muito próximo de seu sol. Durante o dia as temperaturas atingem marcas muito elevadas, o suficiente para derreter a areia dos desertos e transformá-los em pântanos de vidro liqüefeito. Nesse período a pantera permanece segura em uma toca profunda; apenas ao anoitecer, quando o vidro esfria e endurece, ela abandona a toca para caçar — usando as garras para estilhaçar o vidro que bloqueia a saída.

Panteras-do-vidro estão entre os poucos animais biocarbônicos capazes de absorver metais da natureza, lambendo minerais das rochas. Como resultado, possuem garras e presas extremamente cortantes, talvez as mais perigosas do mundo animal. Causam dano de 3d de corte com as garras e 5d de perfuração com mordida. Qualquer armadura tem apenas metade da RD contra seu ataque. Panteras-do-vidro são mais espertas que os felinos em geral, mostrando a inteligência aproximada de um cão.

Pássaros Arco-Íris

ST: 1 **Mov/Esq:** 10/6 **Tamanho:** <1

DX: 12 **PD/RD:** 1/1 **Peso:** 200-300 g

IQ: 4 **Dano:** 0 **Habitat:** Campo, Floresta

HT: 10/2-3 **Alcance:** C

O primeiro deles chegou, deixando no ar atrás de si uma trilha luminosa como uma estrela cadente. Tinha pouco mais de dez centímetros de comprimento, com penas azuis e brancas, tão faiscantes que ficava difícil olhar diretamente.

Seguiram-se centenas de outros, em cores que iam do vermelho vivo ao verde esmeralda, passando pelo rosa, amarelo e até mesmo o invisível ultravioleta. Minúsculos bicos descascavam sementes muito mais duras do que pareciam capazes, acabando com elas segundos depois que Dryania as jogava.

Os arco-íris são pássaros pequenos e inofensivos comedores de sementes. Apresentam uma plumagem colorida de brilho cintilante, que deixa trilhas luminosas no ar após sua passagem.

A plumagem dos arco-íris não perde suas propriedades únicas quando removidas da ave, e por isso tem alto valo na indústria da moda. Na Terra, a plumagem completa de um pássaro pode ser vendida por até $1.000. As penas podem aumentar o valor de uma peça de roupa desde $50 (apenas detalhes) até $50.000 (uma blusa inteira). A remoção das penas irá invariavelmente matar a pequena ave. Esses pássaros são raros, mas podem ser criados em cativeiro com certa facilidade, para o comércio das penas ou como pássaros ornamentais.

Existe outra espécie de pássaro que também recebe o nome de arco-íris, mas trata-se de uma ave de rapina do tamanho de um grande falcão. Ela é descrita em detalhes no suplemento ***GURPS Space Bestiary***.

Plasmóide Doméstico

ST: 14 **Mov/Esq:** 8/10 **Tamanho:** 1

DX: 21 **PD/RD:** 4/0 **Peso:** 15 kg

IQ: 8 **Dano:** 1d+1 contusão **Habitat:** ?

HT: 10 **Alcance:** C

Este plasmóide lembra uma grande massa de pão, tanto na consistência quanto na cor. É quente e macio ao toque. Mas, apesar da aparência primitiva, uma inteligência elevada comanda este corpo elástico e maleável.

O plasmóide pode produzir tentáculos para manipular objetos, ou moldar seu corpo em formas variadas; uma tenda, travesseiro, pára-quedas, saco-de-dormir, bola de praia e quaisquer outras. Não pode assumir formas que exijam uma consistência muito dura, como lâminas ou ferramentas, pois é macio demais para isso. O dano máximo que pode causar em qualquer forma é 1d-1 de contusão. O Movimento de um plasmóide é bastante reduzido, pois ele apenas se arrasta. Sua DP e Esquiva, por outro lado, são elevadas; é muito difícil acertá-lo com ataques físicos ou energéticos — ele pode até mesmo abrir buracos em si próprio para deixar passar um disparo laser.

Plasmóides são muito afetuosos e apreciam o toque e calor do corpo humano. À noite costumam se esgueirar para a cama do dono, enfiando-se sob o cobertor (ou substituindo o próprio cobertor). Produzem um ruído característico, algo parecido com “brl-brl-blr”.

Predador-Toupeira

ST: 20 **Mov/Esq:** 12/8 **Tamanho:** 1

DX: 16 **PD/RD:** 1/4 **Peso:** 120 kg.

IQ: 6 **Dano:** 4d+2 perfuração **Habitat:** Cavernas

HT: 16 **Alcance:** C, 3

O predador-toupeira não se parece com uma toupeira, exceto por seus hábitos subterrâneos; e nem é um predador, mas sim um herbívoro pacífico que alimenta-se apenas de raízes e minerais. Trata-se de uma criatura mansa, mas a aparência grotesca e hábitos curiosos terminam por apavorar todos aqueles que a encontram.

O predador é um humanóide básico em aparência. Apenas a cabeça foge por completo à estrutura humana, mais lembrando uma combinação de lobo, crocodilo e inseto. Os olhos são grandes e sensíveis à luz, capazes de ver mesmo na treva mais completa. A boca é desdentada, mas os lábios fortes podem esmagar pedras com a mesma delicadeza com que colhem raízes. As mãos têm três dedos e um polegar, e

os pés apenas três dedos — um deles no calcanhar, oposto aos outros. De suas costas nascem quatro longos tentáculos. A maior parte do corpo tem pelagem áspera, de cor castanha; cabeça, antebraços, pernas e tentáculos são revestidos com uma espessa couraça.

A forma humanóide do corpo não é própria para escavações, e só sua imensa força permite uma boa locomoção subterrânea. Ainda assim, mesmo sendo capaz de escavar com uma velocidade igual a metade de seu Movimento, o predador prefere habitar grandes cavernas naturais. Com as ágeis garras e tentáculos ele salta em meio às formações rochosas; o predador usa estalactites e estalagmites como os macacos usam galhos e árvores.

Em combate, o predador é perigosíssimo. Os afiados e espinhosos tentáculos, capazes de perfurar rocha para ancorar o predador no teto das cavernas, podem empalar um inimigo com a mesma facilidade. Atingem até 3 hexas de distância e causam 4d pontos de dano por perfuração cada. Os tentáculos podem, além disso, aprisionar uma vítima se ela perder uma Disputa Rápida de DX, para depois esmagá-la, causando 2d+1 pontos de dano por turno. Apenas vencendo uma Disputa Rápida de ST a vítima pode livrar-se.

Apesar de tudo isso, não há grandes motivos para temer o predador-toupeira. Ele luta apenas quando acuado, ou na defesa de sua toca. Infelizmente, o predador tem por hábito roubar pequenos aparelhos e ferramentas — ao que parece, a criatura diverte-se tentando entender o funcionamento de artefatos tecnológicos. Grandes problemas podem surgir quando um predador-toupeira aprende a usar um fuzil iônico...

Existe outro motivo que pode levar a um confronto com o predador-toupeira: em sua curiosidade inocente, ele também levará para a toca qualquer pessoa ferida ou inconsciente que encontrar. Não lhe fará mal, podendo até alimentá-la e protegê-la, mas também não permitirá que saia da toca. Eventuais equipes de resgate serão tratadas como inimigos.

O Predakonn

ST: 200 **Mov/Esq:** 10/9 **Tamanho:** 2

DX: 19 **PD/RD:** 6/90 **Peso:** 3 ton.

IQ: 7 **Dano:** 3dx10 corte **Habitat:** Qualquer

HT: 20/120 **Alcance:** 1, R

Predakonn é o nome da maior das quatro luas de Metalian. Também é o nome de uma criatura mitológica, um monstro lendário que nenhum metaliano deseja ver.

Diz a lenda que, se a vida da Impetratriz estiver ameaçada, ela deverá tocar qualquer metaliano masculino próximo a ela: quando fizer isso, o Código Matriz em seu corpo vai liberar energias há muito esquecidas. Essa força irá transformar o metaliano em uma fera invencível, um soldado-monstro que incorpora toda a selvageria de seus ancestrais.

O Predakonn mede quatro metros de altura. A cabeça conserva o mesmo formato metaliano básico, mas não tem olhos e exibe uma bocarra com presas metálicas. A pele é revestida de placas blindadas, muito mais resistentes que a pele metaliana original. Possui garras nas mãos e uma longa cauda, sempre armada com lâminas ou espinhos, e capaz de atacar a até 3 hexas em qualquer direção. O Predakonn pode atacar simultaneamente com as duas garras, mandíbulas, cauda e demais armas.

A forma e o poder de destruição exatos do Predakonn vão depender da situação em que ele surge. Alguns lutam apenas com as garras, presas e lâminas da cauda, causando o dano mencionado. Outros têm até 3d canhões laser articulados nascendo de seus braços, ombros, costas, peito e cauda — capazes de mirar e disparar todos ao mesmo tempo, em alvos diferentes. O dano dessas armas é de 5d (armas menores), 9d (canhões dos braços e ombros) e 12d (para o canhão principal no peito). Eles podem ainda portar nas costas um par de mísseis pesados de antimatéria, cada um capaz de vaporizar uma nave estelar ou uma grande cidade (mais detalhes sobre mísseis de antimatéria em ***GURPS Viagem Espacial***, pág. 86).

Um metaliano que tenha sido transformado em Predakonn perde sua mente e sua alma (se era um personagem jogador, tchauzinho...). Ele irá lutar como um animal selvagem para proteger a Imperatriz, matando qualquer outra criatura que esteja à vista, até mesmo outros de sua espécie. O Predakonn existe para matar, não para viver: logo após ter sido gerado, ele começa a degenerar rapidamente — perde um ponto de vida por minuto até morrer. Não há forma conhecida de reverter o processo.

Ninguém sabe ao certo como funcionam os sentidos do Predakonn, mas nenhum método de invisibilidade ou camuflagem parece capaz de enganá-lo. O Predakonn tem todas as vantagens e desvantagens raciais físicas dos metalianos, mas não as mentais. Qualquer criatura que veja o Predakonn deve fazer uma Verificação de Pânico com redutor de -3, *inclusive* metalianos.

Protodraco

ST: 30 **Mov/Esq:** 15/8 **Tamanho:** 5

DX: 14 **PD/RD:** 2/2 **Peso:** 300 kg.

IQ: 4 **Dano:** 2d+1 corte **Habitat:** Oceanos

HT: 15/30 **Alcance:** C, R

Estes imensos lagartos voadores medem até 5m de comprimento, por 6m de envergadura. São freqüentemente confundidos com dragões, o que é um grande engano: são animais comuns, sem alta inteligência ou poderes mágicos — mas, ainda assim, muito temidos nos raros lugares onde são encontrados.

Um protodraco tem quatro patas, que podem ser usadas para caminhar no solo, embora lentamente (Movimento 4). As asas não são braços transformados, como as asas de aves e morcegos: são na verdade prolongamentos das costelas, sendo esta a razão de sua curiosa forma de leque. O pescoço alongado e dentes afiados permitem ao protodraco pegar os peixes de que se alimenta, durante vôos rasantes sobre o mar.

Outra razão que leva os leigos a confundir protodracos com dragões é sua forma especial de ataque. Um protodraco pode disparar pela cauda um relâmpago. Não se trata de um poder mágico, e sim a mesma capacidade de uma arraia ou enguia elétrica: qualquer músculo, quando se contrai, produz uma pequena carga elétrica. Peixes elétricos e protodracos têm músculos especiais, que perderam a capacidade de se contrair, mas podem produzir mais eletricidade.

O relâmpago é usado pelo protodraco para atordoar peixes muito grandes ou inimigos. Seu alcance é reduzido, apenas 3 hexes — por isso o animal costuma usar o relâmpago durante um vôo rasante. O efeito é igual ao de uma arma eletrolaser ajustada em “atordoar”: jogue 3d para o protodraco, mas em vez de receber esse dano a vítima deve fazer um teste de HT menos metade do dano que ultrapassou sua RD (arredonde para *cima*). Falha indica que o alvo foi atordoado, ficando inconsciente ou incapacitado durante 20-HT minutos. Após esse período a vítima ainda não está totalmente recuperada, sofrendo redutor de -2 em DX pelos próximos 20-HT minutos. Após usar sua carga, o protodraco deve esperar pelo menos seis horas para fazê-lo outra vez — mas ainda será capaz de lutar com suas garras e mordida (dano de 2d-1 por corte).

Se capturados jovens, protodracos podem ser domesticados. O protodraco pode transportar, em vôo, apenas carga Média.

Quelicerossauros

ST: 30-50 **Mov/Esq:** 13/7 **Tamanho:** 9

DX: 15 **PD/RD:** 2/6 **Peso:** 3-4 ton.

IQ: 3 **Dano:** 7d+2 perf. **Habitat:** Floresta, Selva

HT: 15/50 **Alcance:** 1, 2

— Daion, há quanto tempo! Não o vejo desde que me trouxe os quelicerossauros de Lerion-3. Como está seu braço?

— Oh, estou ótimo! Posso topar uma briga com outro bando daqueles lagartões a qualquer hora.

Encontrados em certos planetas onde ainda existem dinossauros, os quelicerossauros estão entre as criaturas mais perigosas e selvagens da galáxia conhecida. Capazes de cortar um metaliano em pedacinhos antes que ele consiga dizer “glória à Imperatriz”, eles fazem um velocirraptor terrestre parecer tão perigoso quanto um gatinho.

O quelicerossauro é mais armado, mais horrendo e mais feroz que qualquer dinossauro carnívoro da Terra. Pense em um T-rex com grandes mandíbulas de inseto nas laterais da cabeça e garras de louva-a-deus, e você já começa a ter uma idéia de sua aparência. Some a isso o fato de que atacam sempre em bandos de 2d indivíduos...

Quando ataca, o quelicerossauro faz uma Disputa Rápida de DX com a vítima. Se vencer, consegue prendê-la com as garras (alcance de 1 hexe) e causar 3d pontos de dano de contusão por turno, até que ela escape vencendo uma Disputa Rápida de ST. Enquanto está presa, a vítima é atacada com mordidas que causam 7d+2 pontos de dano de perfuração, até a morte. Até três quelicerossauros podem ajudar a imobilizar uma criatura com 1 He de tamanho, tornando praticamente impossível sua fuga. Eles também podem optar por atacar apenas com a mandíbula, que tem alcance de 2 hexas.

Randarion

ST: 12-16 **Mov/Esq:** 16/8 **Tamanho:** 1

DX: 12 **PD/RD:** 1/4 **Peso:** 70-90 kg.

IQ: 16 **Dano:** - **Habitat:** Montanhas

HT: 19 **Alcance:** -

Na Terra, pessoas são seduzidas por sereias, ninfas, vampiros, botos, incubas, succubus e outros seres fantásticos. A mitologia metaliana também tem lugar para um predador romântico, uma irresistível criatura de fascínio sobrenatural. Ela chama-se Randarion, que é também o nome da terceira maior lua de Metalian.

Randarion tem o aspecto geral de um metaliano, exceto por alguns detalhes. A cabeça é bem menor e mais achatada, lembrando mais uma ostra fechada. Os olhos são maiores. As costas terminam em uma espécie de segundo abdome, à semelhança dos insetos. E em suas costas abrem-se dois pares de majestosas asas azul-metálicas, que não precisam de ar para o vôo — elas deslizam nos fortes campos magnéticos de Metalian. A impressão geral é a de uma espécie de borboleta humana prateada. Talvez até exista ligação entre a lenda de Randarion e as fadas da Terra, com suas delicadas asas de inseto.

Randarion não tem sexo definido. É ao mesmo tempo macho, fêmea e outros que possam existir, mas sempre será capaz de aparentar o sexo oposto ao daquele que pretende seduzir. Qualquer criatura sexuada que coloque os olhos em um/uma Randarion verá nele/nela a criatura mais bela e irresistível do universo.

Diz a mitologia metaliana que Randarion existe para testar a lealdade dos cidadãos ao Império. Ele/ela surge diante de sua vítima trazendo uma promessa muda em sua aparência e gestos, a promessa de uma vida plena de romance e prazer. Ele/ela é realmente capaz de cumprir a palavra — as energias que chamamos de sexualidade são intensas e inesgotáveis em Randarion. Recusar o convite exige sucesso em um Teste de Vontade: uma falha significa que a vítima (será correto chamar assim?) deixa-se levar por Randarion até seu ninho, nos picos mais altos de Metalian, para nunca mais desejar voltar. Apenas a morte da criatura pode romper o encanto.

Tomar qualquer atitude hostil contra um/uma Randarion só é possível com um acerto crítico em um Teste de Vontade. Traktorianos são imunes a essa sedução; eles deixaram de ser criaturas sexuadas há milhões de anos.

Roardaigh

ST: 50-70 **Mov/Esq:** 12/8 **Tamanho:** 2

DX: 16 **PD/RD:** 4/12 **Peso:** 1,3 ton.

IQ: 7 **Dano:** 6d corte **Habitat:** Qualquer

HT: 16/40 **Alcance:** C

Por muito tempo considerado um mito metaliano, o Roardaigh logo mostrou que poderia ser bastante real. Relatos sobre aparições suas tornam-se cada vez mais freqüentes, enchendo de medo exploradores espaciais de todas as raças.

O Roardaigh lembra um leão imenso, com longos espinhos no dorso. Sua pele é vermelha, brilhante e dinâmica, de aparência líquida, como se estivesse sempre ensangüentada. Não tem olhos ou ouvidos visíveis, ainda que pareça capaz de ver e ouvir muito bem. A cabeça é ocupada quase que apenas pela bocarra pavorosa, repleta de dentes brancos e brilhantes como as estrelas.

Pelo que se sabe, o Roardaigh apresenta fisiologia biometálica básica: tem enorme força e resistência, sobrevive ao vácuo e não necessita de água. Mas ele se alimenta, caçando todas as formas de vida com o mesmo apetite. Ao que parece, seu sistema digestivo consegue liberar a energia da quebra dos átomos e usá-la para alimentar o organismo. Dessa forma, claro que o Roardaigh pode comer *qualquer* material. Apenas sua ferocidade e desejo de matança fazem com que prefira presas vivas.

Dizem os astrólogos do Império que o Roardaigh é a encarnação da fúria masculina metaliana, que explode diante de uma ameaça à Imperatriz. Cada vez que um metaliano é dominado pela fúria, um Roardaigh nasce em algum lugar do universo. Pelo menos, não se conhece nenhuma outra explicação para o fato de que eles existam em planetas tão diferentes e distantes entre si.

De acordo com algumas versões da lenda, o Roardaigh teria o poder de apavorar suas vítimas psiquicamente. Ele possui a perícia Transmissão Telepática com NH 15 e Potência 10, sendo capaz de emitir um rugido mental que obriga qualquer criatura a fazer uma Verificação de Pânico.

Saqueador

ST: 80 **Mov/Esq:** 7/7 **Tamanho:** 1

DX: 17 **PD/RD:** 6/25 **Peso:** 590 kg.

IQ: 13 **Dano:** 11d+1 corte **Habitat:** Qualquer

HT: 14/34 **Alcance:** C

O saqueador é uma casta de soldado metaliano que conserva a mesma aparência há milhões de anos. Os olhos têm o formato de uma única fenda, dando à cabeça um aspecto de capacete. Algumas partes do corpo são protegidas por placas, formando uma armadura natural. Usam uma cimitarra grotesca, de metal transparente (11d+1 de corte) e um escudo monstruoso com uma pinça (5d de corte). Orifícios em certas partes da armadura permitem a saída de longos tentáculos, com alcance de até cinco metros, capazes de aprisionar a vítima se ela não vencer uma Disputa Rápida de ST (os tentáculos têm ST 60).

No passado distante, quando havia muitas colônias metalianas guerreando entre si, os saqueadores eram encarregados de penetrar nas fortalezas inimigas para capturar incubadoras, ou se possível a própria rainha-mãe. Eles emitem um campo eletromagnético que interfere com os sentidos dos metalianos à sua volta, dificultando sua percepção (trate como se tivessem Furtividade com NH 18). Eles têm também a vantagem Invisibilidade para Máquinas (pág. XX). Com sua agilidade superior, além de armas mortais, pode-se dizer que esse combatente sorrateiro é a versão metaliana do “ninja”.

Atualmente existe apenas uma cidade em Metalian, e não há mais guerras entre colônias. Como não há mais missões de captura para os saqueadores, a casta permanece à margem da sociedade, vivendo como nômades longe da Cidade Imperial. Não se sabe porque eles não evoluíram como os demais — mas a tradição diz que um metaliano jamais morre enquanto é necessário ao Império. De fato, quando recebe a notícia de que qualquer metaliana rebelou-se contra a Imperatriz, a tendência de um saqueador será capturá-la e trazê-la de volta.

Saqueadores têm as mesmas vantagens e desvantagens físicas gerais dos metalianos, mas são muito mais imprevisíveis. Quase todos são loucos. Alguns atacam tudo que encontram; outros apenas vagam pelo planeta, em busca de incubadoras e rainhas-mães para seqüestrar. Na falta, podem acabar raptando quaisquer metalianas, e até mulheres de outras espécies.

Varano de Krah

ST: 20 **Mov/Esq:** 9/7 **Tamanho:** 3

DX: 14 **PD/RD:** 1/2 **Peso:** 300 kg.

IQ: 3 **Dano:** 1d corte **Habitat:** Floresta, Selva

HT: 16/20 **Alcance:** C,1

Encontrado na remota ilha de krah, este grande lagarto pode medir mais de quatro metros de comprimento e pesar quase 300 quilos. Normalmente é necrófago, alimentando-se de carniça, mas também caça pequenos animais como javalis e cervos.

O couro camaleônico do varano-de-krah impõe um redutor de -6 em testes para enxergá-lo na vegetação, sombras e outros locais de má visibilidade. Ele pode golpear com a cauda oponentes que estejam atrás de si, exigindo da vítima uma Disputa Rápida de ST para não ser nocauteada. O dragão ataca seres humanos em seu habitat natural, mas torna-se manso em cativeiro — suas belas cores dançantes tornam a criatura bastante cobiçada no mercado. Pode ser usado como montaria por cavaleiros pequenos (carga Leve).